DVD

ZDARMA ČESKÁ KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPE

Vánoční speciál 116 stran!

www.doupe.cz

Dočkali jsme se:

- Need for Speed: Most Wanted
- Star Wars: Battlefront 2
- Call of Duty 2
- The Movies
- Pro Evolution Soccer 5
- GUN

ODHALENÍ: Čeští vývojáři a tajemství jejich úspěchu

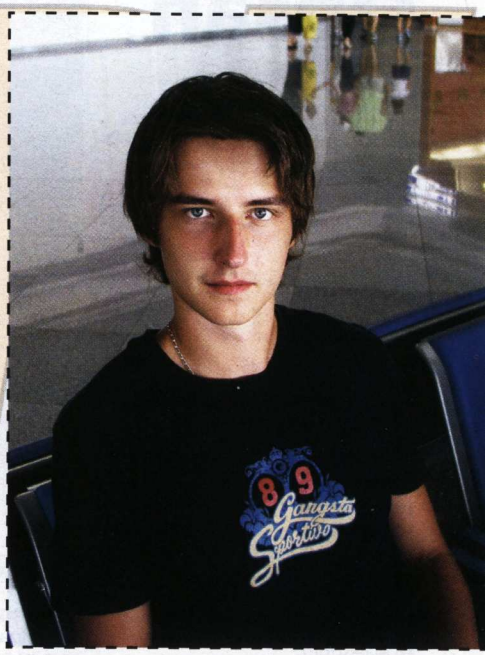
POSLEDNÍ ŠANCE! Předplatné za 499 Kč

cena: 99 Kč (139 Sk) 12/2005
9 771214 919013 12

Break.cz - Pouze ty nejlepší mobilní hry!
www.break.cz

:-) mojelogo
www.mojelogo.cz
wap.mojelogo.cz

Větší, lepší, vánoční



Vánoce, Vánoce přicházejí a s nimi i klid, pohoda a? Tradiční herní šílenství. Proč mám pocit, že si rok co rok místo klidu užíváme maximálního vytížení a stresu? Protože to tak má být. Nejočekávanější hry se valí do obchodů, recenzenti zažívají rozpolcenost (nadšení i obavy), a je tak především na vás, abyste docenili obrovskou porci práce na vánočním Doupěti. Že nás zachvátilo nejen herně nejbohatší, ale i nejštědřejší období roku, jsme si v redakci dobře vědomi – a tak vám kromě obvyklé nadílky recenzí přidáváme několik speciálů. Ježíškovský Za pakatel vám napoví, jaké hry byste si měli přát pod stromeček, abychom vás posléze za ruku provedli nákupem nového počítače (či konzole). Konec konců právě nyní je nejlepší čas zaútočit na rodiče a příbuzné. Pokud se nechcete na Štědrý den „radovat" z nového spodního prádla, přejděte od přání k činům!

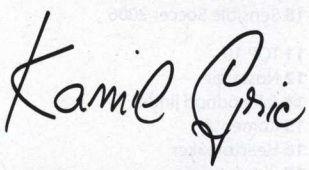
Možná první řádky nabádaly k nespokojenosti a nenávidění vánočních svátků. Kdeže, přátelé. Snad nás v redakci letos nečeká příjemné vánoční volno, ale jsem víc než spokojený při pohledu na Doupě, které objevíte už v polovině ledna na stáncích i ve svých schránkách. Nebude to Doupě, které znáte dnes. Přineseme vám obměněný obsah, od základu novou grafiku, lepenou vazbu i nově 116 stran počtení. Jedno však zůstane – atmosféra i přístup, který máte na Doupěti rádi. Jsme vděční za to, jak každým měsícem přibývá vašich příznivých ohlasů. Bez nich by Doupě nebylo takové, jaké je. A radujte se s námi z prvního roku, který Doupě strávilo po vašem boku.

Jak mi správně našeptává svědomí, v listopadu to s pracovním vytížením přece jen nebylo tak horké. Tedy alespoň 7 dnů, kdy jsme opustil milované Brno. Týdenní pracovní „výlet" do Singapuru smetl všechny problémy lépe než pluh nánosy sněhu: jako každý rok, i letos se na konci listopadu odehrálo finále World Cyber Games, z něhož vám přinášíme netradiční reportáž. Michal Acler se navíc ohlédl i za letošním Invexem, který vedle profesionálního soutěžení nabídl historicky první Doupě show. Pojali jsme ji netradičně a vaše ohlasy nám ukázaly, že riskovat se vyplácí. Děkujeme!

Jubilejní dvanácté Doupě je plné článků, které se přetahují o vaši pozornost. První rok existence navíc uzavíráme dárkem, o který jsme museli Ježíška dlouho prosit – domácí peckou Korea: Forgotten Conflict, kterou najdete zdarma na CD i DVD příloze.

Klidné Vánoce a dobrou chuť v požívání všech herních laskomin, které vás letos o svátcích čekají.

Kamil Gric, šéfredaktor



V lůně Doupěte aneb ze života redakce

:·1 Vánoce jsou za dveřmi a s nimi i tradiční herní šílenství, kterému jsme letos neodolali. Na pomoc jsme si proto povolali dalších 16 stran, díky nimž jsme mohli zrecenzovat všechny zajímavé hry a dát všem hitům prostor, který si zaslouží. V důsledku toho je předvánoční Doupátko dražší. Věříme však, že **díky** našim dobrým **herním a hardwarovým tipům ušetříte** mnohem víc než desetikorunu.

:·2 Vánoční šílenství je vůbec zajímavý fenomén, a to nejen v herním průmyslu. Jen ve světě virtuální zábavy (a možná ještě v sortimentu vánočních stromečků) je však znát takový přetlak zajímavých titulů v poměrně krátkém období. Je to dobře? **Nejdou** tím **hry samy proti sobě**? Pouvažujte o tom společně s námi u komentáře Martina Zavřela.

:·3 Vánoce se ale nemusí odehrávat v tradičním duchu. Je libo třicet stupňů, chodit v krátkém tričku a obdivovat asijsky vyhlížející krásky? Staňte se šéfredaktorem herního časopisu a vše se vám splní! V půli listopadu (k všeobecné závisti zbylých členů redakce) Kamil odcestoval na **herní olympiádu World Cyber Games do Singapuru**, aby informoval zasněženou Českou republiku, kteří hráči jsou na světě nejlepší. Ke svému štěstí vypadal po čtrnáctihodinové cestě zničeně a unaveně.

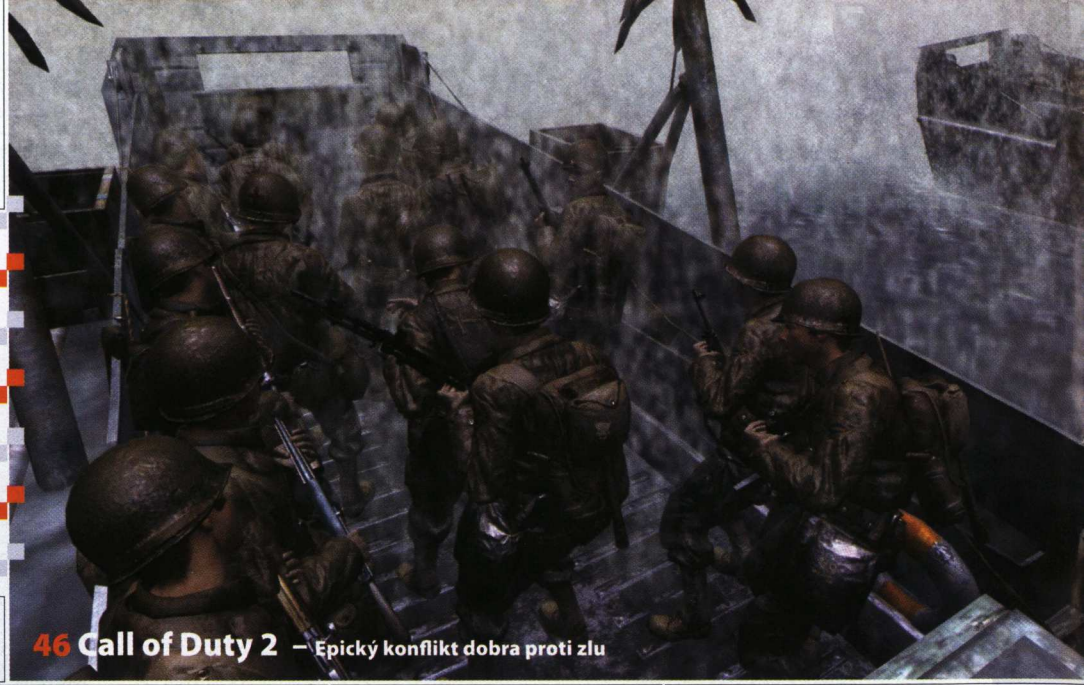
:·4 Vzhledem k novinkám, které pro vás od Nového roku připravujeme, a poslání, které jsme si určili – být magazínem všech hráčů – bude mít Doupě od příštího čísla **standardně 116 stran**. Těšte se na moderní uspořádání časopisu, nové nápady, ale samozřejmě také na vše, co jste si na Doupěti oblíbili. Aktuální zpráva od grafiků – na novém Doupěti se už pilně pracuje a vypadá víc než dobře!

:·5 Pracuje se také na důkladném testování **Xboxu 360**. Jak naznačujeme ve **velkém preview**, nová mašinka od Microsoftu má svým majitelům co nabídnout. A i když nejste zarytými fanoušky Xboxu, určitě vás zajímá (stejně jako nás), co všechno nová generace herní zábavy přinese. S recenzí přístroje se setkáte v příštím Doupátku, zatím vám musí stačit **první postřehy**.

:·6 Rok existence je vhodná doba k bilancování. Jsme rádi, že se nám podařilo zaujmout a že jste se ztotožnili s naší vizí, jak má vypadat časopis o herní zábavě. Děkujeme všem za připomínky, které nám pomáhají tento koncept dále vylepšovat. Doufáme, že se s druhým rokem existence Doupěte ideálu herního periodika ještě více přiblížíme. A co pod stromeček? Přejeme všem, ať nás hry nadále překvapují, uchvacují a baví. Stránky Doupěte nechť zůstanou i nadále místem, kde si to budeme dokazovat.

Obsah

3 Redakční stránka
4 Obsah
5 Měsíc v Doupěti
110 Čtenářská sekce
112 Obsah DVD
114 Příští číslo
114 Hitparáda



46 Call of Duty 2 – Epický konflikt dobra proti zlu

PC

Seriál
6 Začínáme hrát, díl 5.

Reportáže
8 Invex
86 World Cyber Games

Novinky
10 Splinter Cell 4
11 Keepsake
12 World of Warcraft: Burning Crusade
13 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
14 Neverwinter Nights 2
16 Maelstrom
17 Letopisy Narnie
18 Sensible Soccer 2006

11 TOP 10
12 Nostalgie
14 Jak hodnotí jinde
15 Komentář
16 Heartbreaker
17 Řítí se na nás
18 Šuška se
20 Bleskem ze světa her
21 Byznys
22 Pavlač

Téma čísla
24 Čeští vývojáři

Preview
30 Heroes of Might and Magic 5
34 Tomb Raider: Legend
36 Prey
38 Supreme Commander

Naostro
40 Kamil Gric

Recenze
42 Civilization 4
46 Call of Duty 2
50 The Movies
54 Star Wars: Battlefront 2
56 Matrix: Path of Neo
60 Need for Speed: Most Wanted
64 GUN
66 Pro Evolution Soccer 5
68 Knights of The Temple
70 Land of the Dead
71 RTL Skispringen 2006
72 Harry Potter a Ohnivý pohár
74 Polda 5
75 Shattered Union
76 Shadowgrounds
78 Starship Troopers
79 RollerCoaster Tycoon 3: Wild!
82 Hráčův rádce
80 Za pakatel – vánoční speciál
84 FreeHry
85 Hry na mobil

Online
88 Online hry
89 Progaming

Hardware
90 Novinky
92 Hardwarový rádce
97 iPod nano

Konzole

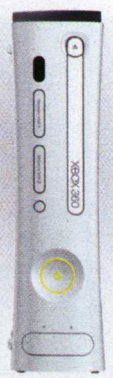
Novinky
98 Black

98 Untold Legends 2
98 Gunstar Future Heroes

Preview
99 Shadow of Colossus
100 Xbox 360

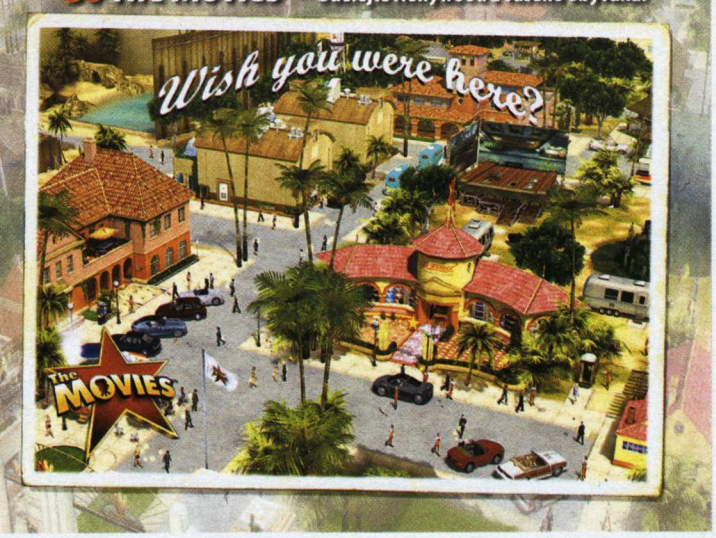
Recenze
102 Xenosaga 2
104 Baten Kaitos
105 Genji
106 Soul Calibur 3
107 007: From Russia With Love

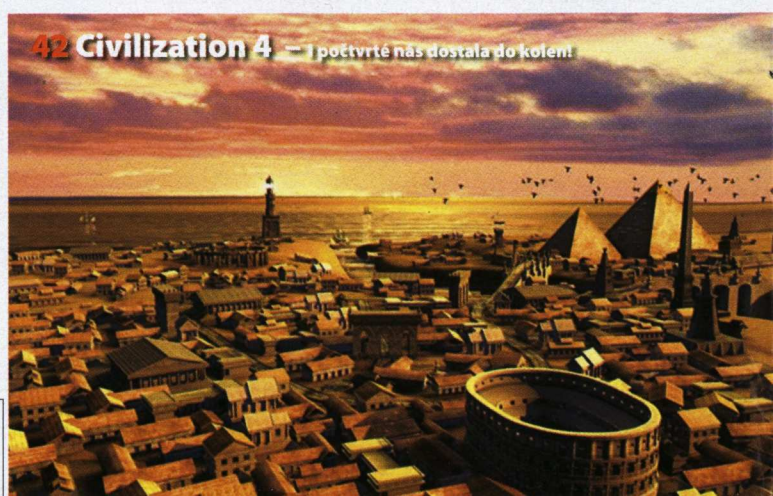
WOW
108 Xenosaga 2



100 Xbox 360 – Padnul první výstřel ve válce konzolí

50 The Movies – Udělejte Hollywood z vašeho obýváku!





42 Civilization 4 – I počtvrté nás dostala do kolen!

Kamil Gric
šéfredaktor

Šílený, takový byl můj listopad. Většinu dnů jsem prožil ve znamení stoupajícího pracovního tempa, které tvrdě narazilo na mé fyzické i psychické možnosti. Děkuji bohu za těch pár dnů, které mi pomohly nabrat síly a vyčistit si hlavu - podívat se do dalekého Singapuru se navíc člověku nepoštěstí každý podzim.

TOP 3 ⁖ **1** Objevování tajů Singapuru ⁖ **2** Mrtvá nevěsta Tima Burtona ⁖ **3** PES 5 a postup fotbalové reprezentace

Martin Zavřel
vedoucí konzolové sekce

Vánoční sezóna je v plném proudu, takže poslední měsíc byl jedna velká herní nirvána. Dlouhé zimní večery přišly dokonale vhod. Jen ta břečka či námraza na ulicích mi poněkud kazí náladu.

TOP 3 ⁖ **1** Xbox 360 dorazil ⁖ **2** Anglické demo Final Fantasy XII ⁖ **3** Matrix: Path of Neo na PS2

Michal Acler

I když záplava vánočních hitů nabírá každým dnem na síle, úspěšně se mi jí daří vzdorovat. Místo sezení před monitorem radši beru prkno a vyrážím do hor. U téhle hry jednoduše nemusím řešit špatnou hratelnost, nízký počet FPS nebo odfláknutou grafiku.

TOP 3 ⁖ **1** Sníh! ⁖ **2** Invex ⁖ **3** Fixa v U-klubu

David Sláma

Poslední měsíc byl vskutku hektický. Nejdříve jsem si pořídil PS2 a rozehrál Final Fantasy X. Pak přišly The Movies. Pak NFS Most Wanted. Mezitím jsem se parádně vyřádil v závodní Octavii RS na Masarykově okruhu a dokonce to i přežil. Takže snad přežiji i nával kvalitních titulů a sejdeme se i příští měsíc.

TOP 3 ⁖ **1** Final Fantasy X ⁖ **2** The Movies ⁖ **3** NFS: Most Wanted + launch party

Ladislav Nosákovec

Největší herní událost tohoto měsíce směřuji k hudbě. Koncert Daniela Landy v Praze byl jedinečným zážitkem, který musel oslovit zkrátka každého. Zbytek měsíce jsem pak naplnil zběsilým vybíráním a kupováním vánočních dárků – jednoduše mám rád věci dopředu hotové…

TOP 3 ⁖ **1** Koncert Daniela Landy ⁖ **2** Toca 2 na PSP ⁖ **3** Nakupování vánočních dárků

Honza Morkes
zástupce šéfredaktora

Kamilova spanilá jízda na východ zeměkoule mi propůjčila nad redakcí takřka diktátorské možnosti. Role neomezeného vládce mi však příliš neseděla – jednak bylo na vybudování tajné policie a dalších opěrných institucí neomezené moci málo času, za druhé jsem si veškeré své potenciální tužby stát se nejdokonalejším a nejlepším vybil v novém Matrixu.

TOP 3 ⁖ **1.** Za dobu mé služby se s Doupátkem nestalo nic mimořádného ⁖ **2** Likvidace agenta Smithe (tisíckrát) ⁖ **3** Úspěšný Invex

Michael Stern

Událostí číslo jedna byla bezesporu invexová show, jež proběhla jen pár dnů po uzávěrce minulého čísla. Ačkoliv výstava jako taková rok od roku stagnuje, až se zhroutí a promění v červeného trpaslíka, nad vodou jí drží Game Hall. Návštěvníků bylo hodně, profesionálních rozebíračů létáků ještě víc a všichni společně se postarali o skvělý zážitek, který se doufejme za rok znovu zopakuje.

TOP 3 ⁖ **1** Invex ⁖ **2** Rychlá jízda na koni v GUN ⁖ **3** Objev hudební skupiny Texas spojený s celodenním ohlušováním domácnosti

Alan Jarrar

Představte si, že po půlnoci sedíte u počítače, kosíte Němce v Call of Duty 2 a od úst vám stoupá kouř z vodní dýmky. Přesně takhle jsem trávil první polovinu listopadu. Druhou část měsíce si bohužel nepamatuji, neboť mě v Normandii postřelili a až do Mikuláše jsem ležel v polní nemocnici.

TOP 3 ⁖ **1** Moje hospitalizace ve francouzském Caen ⁖ **2** V Brně na Vodově se bruslí! ⁖ **3** Červený trpaslík na DVD

DOUPĚ

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

PUBLISHER
Michal Politzer

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Martin Zavřel, Martin Boček, Tomáš Vrána, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Michal Acler, Petr Urban, Ladislav Nosákovec, Dimitrios Vlasakudis, Vít Sedláček, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

Jazykový korektor: Zdeněk Dan

Art director: Martin Daněk
Obálka: Pavel Junk

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá, Klára Kejdová, Eva Větěchová
Sazba: Michal Bártů, Jan Cága, Veronika Chadzipolichronisová,
Manažer distribuce: Zbyněk Tkadlčík
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
casopisy.cpress.cz
Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713
Předplatné pro SR casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702, reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

ADRESA REDAKCE
Computer Press Media
Lidická 28, 602 00 Brno

INZERCE
Produktový manažer: Hubert Rajtr
Computer Press Media Praha
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Alexandra Poláková, Hubert Rajtr, Barbora Terebová Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934

Computer Press Media Brno
Jitka Cívková Lidická 28, 602 00 Brno-Bystrc
tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712

Computer Press Media Ostrava
Rudolf Volný Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory
tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734

Computer Press Media Bratislava
Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk) Hattalova 12, 831 03 Bratislava tel.: +421 2 44 46 29 17, fax: +421 2 44 45 20 46

Foreign Contatcs
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz) Lidická 28, 602 00 Brno, Czech Republic tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL A ADRESA REDAKCE
Computer Press Media, a. s.
nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
Chairman of the Board: Jiří Hlavenka
Media Director: Pavel Pospíšil
Business Director: Jaroslav Martinec
Marketing Director: Tomáš Kudweis
Internet Development & Business Director: Rudolf Volný
Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195, MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press Media, a. s.

Seznam inzerentů:

Axima ..... 2. obálka
CD Projekt Czech ..... 15, 4. obálka
Cenega Czech 23, 37
Computer Press 58, 59, 77, 109
DXT ComputerS 29
E-pro ..... 3. obálka
eSports entertainment 49
Expres Stores 73
Free GSM 95
Grisoft 33
HP Tronic Zlín 65, 67
Illusion Softworks 69
Internet Shops 71
Playman 45, 57
Poštovní spořitelna 53
Presto CS Computer 19
RMC 83
Stanice O 63
Zima Software 91

Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakci nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press Media, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

Začínáme hrát, díl 5 .:
Staňte se hráčem online her

Hledáte nejlepší způsob, jak zapomenout na skutečný svět, hodit za hlavu svazující pravidla reality a vydržet týden v kuse u počítače bez základní hygieny? Alkohol a drogy? Pro loosery. Čtení Doupěte? To už je lepší. Online hry? Trefa do černého!

Když roku 1999 kultovní film bratří Wachowských Matrix představil virtuální svět, ve kterém hrál každý člověk svou roli nezávisle na svém materiálním tělu, bylo to něco neuvěřitelného. Kdo by se nadál, že za pár let budou virtuální životy na denním pořádku ve formě stále se rozmáhajících online her. Jistě, stále tomu chybí obligátní drát do mozku a technologická dokonalost, ovšem v základu se online hry matrixu velmi blíží. Lze se do nich naplno ponořit a provádět věci, které reálný svět nenabízí.

Lekce 13
Online versus multiplayer

Co odděluje magickou zkratku MMOG (massively multiplayer online game) a její deriváty od zbytku produkce? Tam, kde klasické multiplayerové tituly (např. síťové akce) nabízejí hru maximálně několika desítek hráčů na určitém počtu neměnných map, online vždy představuje jednu obrovskou, spojitou herní plochu, po které se v jednom okamžiku prohánějí tisíce hráčů. Multiplayerové hry lze navíc hrát kdekoliv, na lokální síti někde na chatě nebo na serverech založených hráči přes internet. Online jsou naproti tomu provozovány na oficiálních (místy i neoficiálních) serverech, které zaručují jednu zásadní věc. Cílem tvůrců je tvořit dynamické perzistentní světy, čili světy, které se neustále vyvíjejí, reagují na akce hráčů a jejich požadavky. Neustále proto své hry rozšiřují formou záplat, a tak nás i po letech překvapí řada novinek a rozšíření. Daní za autorskou podporu jsou v tomto případě měsíční poplatky, ovšem i ty se poslední dobou snaží některé týmy obejít výměnou za statický, nerozšiřovaný herní svět (Guild Wars).

Kamenem mudrců herních návrhářů vždy byla co největší herní doba. Online hry řeší tento problém brilantně – při správné podpoře ze strany tvůrců totiž nabízejí nekonečnou hratelnost. Ve virtuálním světě si lze vybrat mnoho věcí, kterým se dá věnovat. Můžeme se honit za co nejvyšší úrovní vlastní postavy, plnit stovky rozmanitých úkolů, formovat hráčská společenství, stát se ochráncem slabších nebo třeba jen z nudy lovit ryby. Online hru tak nelze v pravém slova smyslu dohrát. Předpokladem je však smysl hráče pro komunikaci a spolupráci s ostatními – online není stvořeno pro jednoho izolovaného samotáře.

JAK NA POPLATKY?

Většina online her vyžaduje placení měsíčních poplatků prostřednictvím kreditní karty, což je překážkou pro mnoho hráčů. Nestačí totiž základní karta, kterou vybíráme z bankomatů, ale je nutné vlastnit speciální verzi umožňující mezinárodní internetové převody. Dobrým řešením jsou virtuální platební karty, která stojí na rozdíl od těch regulérních pár korun a akceptuje je většina online her. Bližší informace vám jistě podá vaše banka. Druhou možností jsou předplacené herní karty. V současnosti jsou u nás k dostání například pro World of Warcraft.

Lekce 14
Za všechno může MUD

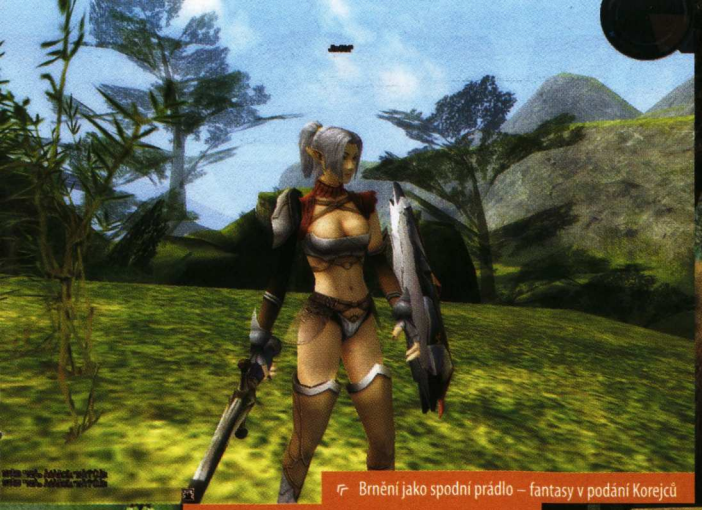
Ačkoliv se u nás online hry díky dlouholeté absenci pořádného připojení k internetu uchycují až v posledních letech, první pokusy sahají až do roku 1975. Tehdy studenti univerzity v Claremontu naprogramovali jednoduché textové RPG jménem Dungeon, které mohli hrát ve více lidech přes školní síť. Prakticky to byl sice jen multiplayer, ovšem odtud je již jen krůček k proslaveným MUDům, neboli multi-user dungeonům. Výhodou bylo, že textové rozhraní není náročné na přenosovou rychlost, a tak mohlo MUDy hrát mnoho lidí i s pomocí předpotopních modemů. Na druhou stranu byly všechny příkazy vypisovány ručně a hraní se podobalo klasickým stolním RPG typu „Stojíš na pasece, do obličeje ti plive zelený skřet a všude to strašně smrdí. Co uděláš?". Roku

DEGENERUJE ONLINE JAZYK?

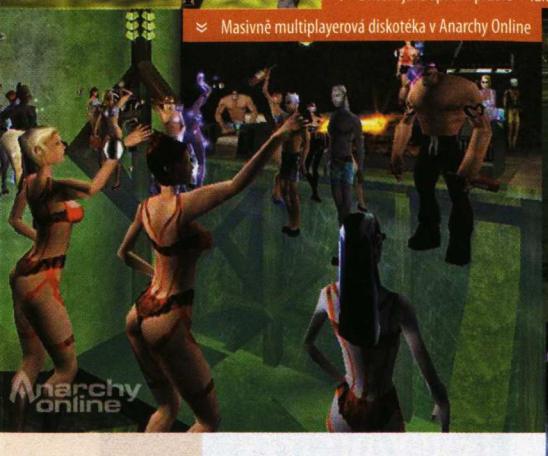
Ve slavné scénce od Monty Pythonů spolu konverzuje banda válečných pilotů za pomoci slangu tak, že si navzájem nerozumějí. To samé se může stát při prvním kontaktu se skalními online hráči. Vězte, že klasickou angličtinou se mezi sebou domlouvají jen těžko, často se používají zkratky jako ty (thank you), np (no problem), brb (be right back) a mnoho dalších. Nejsvéráznější formou domluvy je tzv. Leetspeak (nebo také 13375p3@k, od slova elite, čili [el lít]), který používá místo písmen číslice a slova zapisuje jejich fonetickou výslovností. P0kud m44t3 pr0b133m př3č115t t0t0, n4v5t1vt3 n4př. 5tr44nku www.answers.com/topic/leet nebo www.mcfarlandpub.com/excerpts/0-7864-1915-6.Chapter6.pdf

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Chaotik, který si momentálně přeje, aby měl den 42 hodin

Po vítězství vždy následuje hromadná oslava



Brnění jako spodní prádlo – fantasy v podání Korejců



Masivně multiplayerová diskotéka v Anarchy Online

Temný svět virtuálního Matrixu

V nové expanzi k SW Galaxies si zalétáme i ve vesmíru

1985 přišel první grafický MUD Habitat vyvinutý exkluzivně pro Lucasfilm a od té doby lze datovat vznik online her, jak je známe dnes. Masivní komercializaci a zejména přechod do 3D však přinesl až v roce 1996 titul Meridian 59, první úspěšné MMORPG, které se hrálo i u nás. Vývoj šel kupředu – roku 1991 mohlo hrát online hru průměrně 50 hráčů najednou, o čtyři roky později 500 a od roku 2000 již šplhají počty do tisícovek.

Lekce 15
Online není jen MMORPG

Důvodů, proč se na online poli rozšířil především žánr RPG, je hned několik. Jednak zde není potřeba ohromující grafiky, která ubírá výkon již tak internetovým připojením vytíženému počítači, za druhé jsou to právě hry na hrdiny, které nejlépe využívají potenciál světa plného živých hráčů. Tak či onak, mezi online hrami nalezneme také střílečky (Planetside nebo připravovaný next-gen titul Huxley s enginem Unreal 3), ovšem ty jsou více náročné na rychlost a odezvu připojení. Průnik strategií do masivně multiplayerového systému se zatím nepodařil. Přinese změnu zvláštně vypadající titul Ballerium?

K zajímavostem online sféry patří tzv. MUSH (multi-user shared habitat). Nejedná se přímo o hry, ale o virtuální svět, do kterého může každý uživatel přidat svůj kousek, například svůj byt nebo obchůdek. Z dalších netradičních online experimentů lze jmenovat např. výcvikový nástroj americké armády AWE, který měl sloužit k masivní simulaci vojenských jednotek roztroušených v nepřítelem obsazeném bojišti (tzv. assymetric warfare environment).

Jak vidno, svět online her zatím patří RPGčkům a to neplatí jen pro PC. Když se před čtyřmi lety poprvé připojila k síti postarší konzole Dreamcast, mohli jsme se ponořit do magické říše Phantasy Star Online. Role konzolí na online poli bude dále posilovat – přišla služba Xbox Live a konzole nové generace s připojením k síti počítají již v základním vybavení. Budou to online hry, které spojí hráče na PC a konzolisty, tak jak to udělala první vlaštovka Final Fantasy XI (viz boxík)?

FINAL FANTASY XI – POPRVÉ POHROMADĚ

Jedenácté pokračování legendární japonské RPG ságy je první Final Fantasy, která nabídla online multiplayer. Navíc je také jedinou online hrou, v níž se mohou setkat PC hráči s konzolovými – obě platformy sdílejí jeden velký interaktivní svět. K uživatelům PC a PS2 se navíc během následujícího roku připojí také majitelé Xboxu 360, kde vyjde FFXI včetně již třetího datadisku. Vyšší obtížnost hry přitom citelně podporuje spolupráci hráčů ve větších skupinách.

Martin Zavřel

ONLINE HERNÍ TIPY

Anarchy Online – Původně obyčejná online hra se díky různým přídavkům (Shadowlands, atd.) rozrostla v jedinečného zástupce sci-fi cyberpunkových titulů

Guild Wars – Je to online, nebo multiplayerová hra? Na jednu stranu nevyžaduje placení měsíčních poplatků, na stranu druhou hráč plní úkoly jen s malou partou a s ostatními hráči se potkává pouze ve městech. Jedna z mála online her, jejíž příběh lze skutečně dohrát

Lineage 2 – Asijská hra, která vsází spíše na krátké sukně a destabilizující poprsí elfek než na vlastní hratelnost. Pokud nepočítáme skvělou grafiku, předčí ji většina konkurence

Matrix Online – Matrix svým obsahem ke hraní online přímo vybízel. Herní adaptaci však lze doporučit spíše zkušeným hráčům – fáze proniknutí do hry je poměrně tuhá a titul nenabízí mnoho nového

Star Wars Galaxies – Onlinovka populární zejména v USA a mezi všemi příznivci Hvězdných válek. Přes horší rozjezd způsobený plejádou bugů se nyní jedná o žhavý tip pro příznivce absolutní volnosti. Přidáte se na stranu rebelů, impéria, nebo zůstanete nestranní? Díky expanzi Jump to Lightspeed můžete vyrazit i do vesmíru!

World of Warcraft – V současnosti nejpopulárnější online hra, která těží z bohaté historie světa Warcraft. Ten je plný tisícovek úkolů a desítek dungeonů pro odvážné dobrodruhy, přičemž se zde projevuje také mánie „levelování" postavy a sbírání předmětů známá z Diabla

Ultima Online – První z moderních online her, které se masově uchytily, staví jak na hardwarové nenáročnosti, tak na bohatém prostředí s kořeny v původní sáze Ultima. Onlinovka, která má velké srdce (a má pro ni slabost náš šéfredaktor)

Poznámka: Měsíční poplatky výše uvedených her se pohybují okolo 15 $, Ultima Online je o dolar levnější v případě Guild Wars se poplatky neplatí

Invex/Digitex 2005

Největší domácí veletrh je za námi. Doupě na něm nechybělo

Ačkoliv brněnský svátek fanoušků informační a komunikační techniky Invex/Digitex jako vždy startoval pondělním „odborným" dnem, pro redakci Doupěte letos začal mnohem dřív.

Poprvé jsme se na Invex chystali nejen jako návštěvníci, ale i jako pořadatelé. Dlouho dopředu jsme museli rozhodnout, co všechno vám na ploše o více než 100 m² odhalíme, jaký program připravíme a vůbec jakým způsobem celou show na Invexu pojmeme.

Což o to, nápadů jsme dali dohromady spoustu, ale přece jen jsme do té doby vynikali spíše písemnými než rétorickými schopnostmi. Vyjma několika bujarých redakčních oslav jsme navíc příliš bodíků do skillu „pořádání velkých akcí" (v rámci RPG vývoje našich postav) neinvestovali.

Až do roztrhání těla

Aby všech starostí nebylo málo, přidala se k invexovému shonu i vrcholící uzávěrka minulého čísla. Ta se podepsala na fyzické i psychické kondici některých z nás. Šéfredaktor chodil po redakci s nafouknutou hlavou, telefonem u ucha a všechny odbýval naučenou mantrou: „Teď na to nemám moc času, pořešíme to, až skončí Invex." Kombinace vrcholících příprav na Invex a uzávěrky z nás udělala nespavé zombie s kruhy pod očima. A to nám veletrh ještě ani pořádně nezačal!

Dnem D, kdy všechny přípravy dosáhly vrcholu, byla neděle těsně před vypuknutím akce. Nedělní odpoledne bylo vyhrazeno generálce. Za vzájemného přeřvávání čerstvě vyrostlých stánků jsme přečkali několik infarktových stavů (když vám po měsíci vzájemného dolaďování detailů řekne technik, že „to asi nebude fungovat a že MOŽNÁ zkusí něco sehnat", dostanete se do stavu, který vám žádná virtuální zábava nenabídne) a v pozdních večerních hodinách s úlevou zjistili, že vše funguje tak, jak má.

Zkouška ohněm však přišla až v pondělí kolem desáté hodiny ranní, kdy se výstaviště začalo zaplňovat prvními návštěvníky. Především ti mladší vzali herní expozice útokem, nehledě nalevo napravo, s cílem urvat si nějakou kořist. Ani stánek Doupěte nezůstal ušetřen novodobých nájezdníků (k čemu bude některým majitelům balík stejných čísel Computeru, nám zůstává dodnes záhadou). Ale věrni okřídlenému tvrzení, že nic v životě není zadarmo, jsme se jen tak nedali. Bohužel, bylo jich víc.

Spousta zábavy pro všechny

O bezproblémový chod akce se zasloužil profesionální moderátor Tonda Kala z brněnského Rádia Krokodýl, který dokázal příchozí zaujmout, a to i bez nutnosti poněkud primitivního rozhazování cen mezi nadšený dav. Každý si musel výhru jedné ze stovek cen zasloužit. Stačilo mít hlavu plnou herních vědomostí, znát dokonale Doupě a jeho redakci či mít povědomí o našich fotbalistech a jiných sportovcích. Schválně, věděli byste, kde sídlí redakce Doupěte? Nebo kdo vede konzolovou sekci? A na kódové označení chladnokrevného zabijáka Hitmana byste si také vzpomněli? Pokud ne, máte do příštího Invexu co dohánět.

Největší zájem sklidily na stánku Doupěte turnaje v pátém Tekkenovi za pomoci revolučních ovladačů – body pads. V historicky první veřejné premiéře v ČR jste si mohli vyzkoušet, že hraní nelze považovat jen za pasivní zábavu. V čem jsou body pady tak originální? Jedná se v podstatě o čtveřici snímačů, které si připevníte na ruce a nohy. Zatímco snímače monitorují vaše údery rukama nebo nohama, kromě nich máte v dlani ovladač pro pohyb postavy.

Sžít se s ovládáním trvá trochu déle než u klasických ovladačů, na druhou stranu výsledek vypadá zajímavě. Jelikož hry jako Tekken 5 jsou v první řadě o rychlé kombinaci úderů a body pady nutily hráče k pohybu, sledovat některé zápasící dvojice bylo přinejmenším zábavné.

Zaujaly i soutěže v originálních hříčkách Eye Toy, ovládaných pomocí poskakování před kamerkou. Museli jste bojovat v kung-fu proti nepřátelům nebo ničit rachejtle na noční obloze. Každý, kdo se zúčastnil, si odnesl některou z cen.

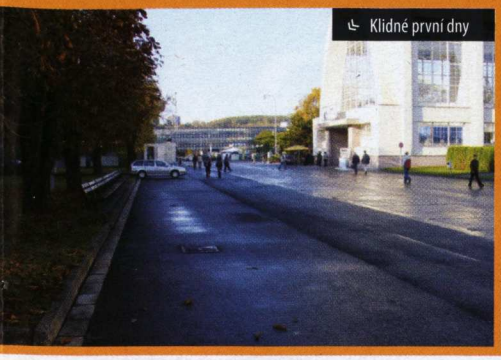
INVEX/DIGITEX V ČÍSLECH

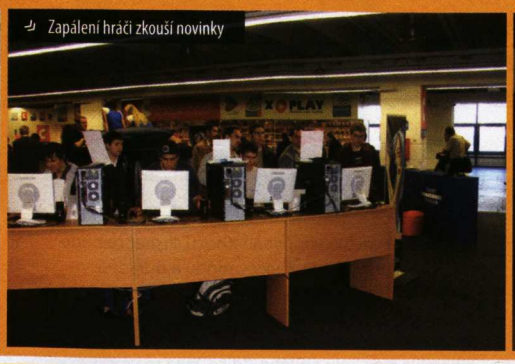
Ať je vaše mínění o Invexu jakékoliv, nejlepší bude nechat promluvit čísla. Jak známo, ta nikdy nelžou. Podle pořadatelů se v pořadí již patnáctý Invex povedl. Stejně dobře dopadl i prémiový Digitex, který do areálu výstaviště nalákal desetitisíce zájemců o spotřební elektroniku a digitální zábavu. Do Brna letos přijelo vystavovat na 630 společností z 19 různých zemí světa. Počet platících návštěvníků se podle předběžné zprávy vyšplhal na 110 000 lidí. Oproti minulému roku tím pádem vzrostl celkový počet vystavovatelů o 7 % a stejně tak se zvýšil zájem zahraničí, odkud přijela pětina vystavovatelů (meziroční nárůst o 14 %). Jen za první tři dny se na pokladnách zaregistrovalo přes sedm tisíc zahraničních návštěvníků ze 30 zemí, tj. téměř 9 % z celkového počtu.

Davy nedočkavců čekají na otevření bran

Výstaviště se začíná pomalu zaplňovat

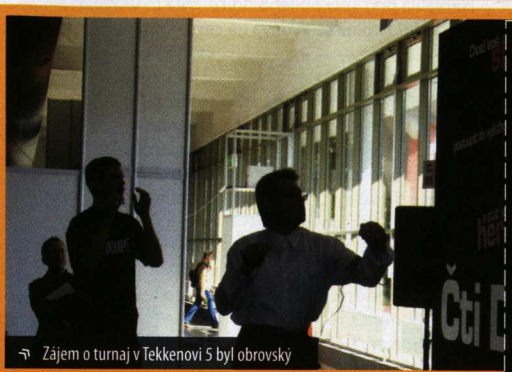
Pozdní odpoledne u ProGamers


Klidné první dny


Zapálení hráči zkouší novinky

Deskové hry pro všechny

Šéf konzolové sekce u zpovědi


Zájem o turnaj v Tekkenovi 5 byl obrovský

JAK ESEMESKUJÍ MISTŘI

V rámci Invexu se uskutečnilo v pořadí již 4. mistrovství v nejrychlejším bezchybném esemeskování. Vítězem netradiční soutěže se stal 21letý Jakub Dvořák z Havířova. A čím si svůj mistrovský titul zasloužil? Dokázal za 1 minutu a 3,44 sekund napsat a uložit do paměti mobilního telefonu zprávu v délce 160 znaků. Za tento výkon si odnesl kredit v hodnotě 5 300 korun, nový mobil, počítačové hry a další atraktivní ceny. Pokud byste se chtěli příští ročník zúčastnit, začněte trénovat palce a stejně tak si osvěžte znalost češtiny. Platné soutěžní zprávy musejí být bez pravopisných chyb.

Vítězové se radovali z čerstvé novinky FEAR, další soutěžící získali některé z nedostatkových starších čísel Doupěte či trička s logem časopisu. Cílem celé akce však nebylo hledat nejlepší hráče, ale ukázat všem, že herní světy nabízejí opravdu rozmanitý zážitek. Soudě dle počtu starších hráčů, ale i hráček v okolí stánku se nám to povedlo. V okamžicích, kdy se nesoutěžilo, jste měli možnost sledovat trailery z připravovaných herních pecek, mnohdy i se zasvěceným komentářem některého z redaktorů.

Zaměřeno na progaming

Rušno ale nebylo jen na stánku Doupěte. Celý pavilón C, v němž se naše expozice nacházela, byl protkán řadou zajímavých atrakcí a stánků. Tradičně největší prostor si letos ukousla společnost ProGamers, která zde hostila Mistrovství ČR v počítačových hrách a EuroCyber Cup (více se dozvíte v rubrice Progaming). Pro diváky byly připraveny přenosy těch nejatraktivnějších zápasů, spousta soutěží a především zhruba stovka herních stanic v improvizovaném PG.CyberCafé. Na počítačích jste si mohli zahrát některou z populárních her z dílen Electronic Arts, vzhledem k obrovskému zájmu ale nebylo jednoduché se k vytoužené hře dostat. Mimo to se pánům z ProGamers povedl jiný husarský kousek – na finále hry FIFA usadili do komentátorského křesla Jaromíra Bosáka. Zápolení hráčů s jeho zasvěceným komentářem bylo živě přenášeno na obrazovky ČT24, což je na konzervativní české poměry poměrně unikum.

V pavilonu C jste mohli navštívit stánky GameStaru, GameOnu nebo si zakoupit některou z her od vydavatele US Action. Jestliže vás bolely nohy nebo oči od hraní a potřebovali jste trochu vydechnout, nebylo nic snazšího, než usednout ke stánku s deskovými hrami umístěném přímo naproti Doupěte.

Mekkou číslo dva byl pavilon E, kde probíhalo pod hlavičkou e-Sports Entertainment národní finále World Cyber Games (více v Progamingu) a především se zde daly vyzkoušet ty nejnovější hry v čele s F.E.A.R., Vietcongem 2, UFO: Aftershock nebo třeba pátým Poldou. Ale i zde bylo nutné vlastnit průrazné lokty a notnou dávku sebevědomí (v opačném případě jste na zahrání mohli čekat dlouhé desítky minut). Stále plno hlásily i stolní fotbálky či jiné kratochvíle, které si organizátoři pro návštěvníky připravili. Fanoušci hardwaru si mohli projít výstavu nazvanou „Historie počítačů" a „Mikroprocesory", projekt našich redakčních kolegů z Computeru a dalších partnerů.

Z dalších zajímavostí stojí za zmínku především prezentace domácích vývojářů a jejich titulů, mistrovství v nejrychlejším bezchybném esemeskování, středeční koncert DJky Luccy nebo třeba soutěž o nejlepší modifikaci počítačové skříně. Na venkovních prostranstvích mezi pavilony se nacházely stánky firem, zastupující konzolové hraní u nás – hned u hlavního vchodu na výstaviště jste nemohli minout obrovský stánek společnosti Sony a těsně vedle pavilonu C se uhnízdila firma Conquest. Zatímco hlavním tahákem Sony byla Playstation Portable, u Conquestu jasně vítězilo Nintendo DS s novinkovým titulem Nintendogs. Herní stránka veletrhu se zkrátka nemá za co stydět.

Doufáme, že ani expozice Doupěte vás nezklamala. Výsledné ohlasy předčily naše očekávání a i když se na začátku jednalo o krok do neznáma, reakce většiny z vás nás utvrdily v názoru, že všechna ta námaha a obětovaný čas za to stál. Ještě jednou díky a za rok opět v Brně na viděnou!

digitex

Splinter Cell 4

Žánr Stealth akce :· **Výrobce** Ubisoft :· **Vydavatel** Ubisoft :· **Homepage** www.bewaresamfisher.com :· **Platforma** GC, PC, PS2, PS3, PSP, Xbox, Xbox 360 :· **Datum vydání** Jaro 2006

Sam Fisher, pro mnohé jen černobílá figurka plovoucí v nastavované kaši každoročně vydávaných nových dílů. Přestože třetí pokračování z počátku tohoto roku přineslo řadu novinek, nelineární úrovně a opět o chlup lepší grafiku, ohrané schéma „všemocný agent kontra ubozí teroristé" volá po změně. Tedy volalo až dodnes, kdy Ubisoft částečně odhalil kurs, kterým se vydá čtvrtý díl vycházející tradičně v březnu.

Při propagaci Splinter Cell 4 zaujímají tvůrci strategii podobnou jeho japonskému rivalu Metal Gear Solid 4. Na velmi zajímavě řešených internetových stránkách (viz boxík) pomalu odhalují jednotlivé střípky příběhu, které ale hráče jen zmatou a podnítí další otázky. Jedna jistota zde však je – Sam již nebude neporazitelným ranařem s trestním rejstříkem prázdným jako hlavy redaktorů Doupěte po uzávěrce. Navíc stejně jako Solid Snake z MGS4 stárne, padesátka se krčí za rohem a omračující náboje na ni nepůsobí. Jak ukázala raná upoutávka z konference X05 věnované Xboxu, Fisher nebude neporazitelný, jeho reflexy vadnou a poradí si s ním i řadový strážný. Přijde pomoc z třetí strany?

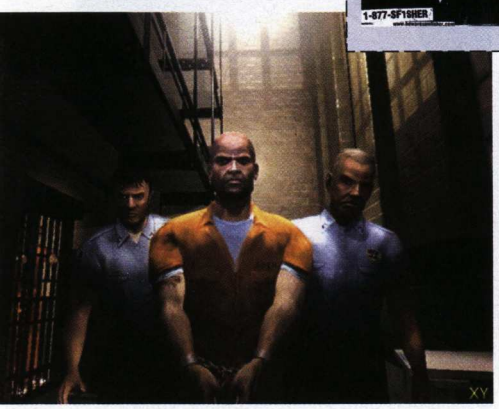
Fisherův život i veškeré ideály, za něž bojoval, se zhroutily. Jeho třiadvacetiletá dcera Sarah skončila pod koly opilého řidiče, byla to však nehoda? Hrdina se vydává na cestu kriminálníka, do poštovní schránky směřuje vyhazov ze státní organizace Third Echelon a nad vším se vznáší otazník brutálních bankovních loupeží, které Sam páchá jako na běžícím pásu. Při jedné ze svých krvavých akcí však nechává ochranku zavolat policii a se vší pompou se strážcům zákona vzdává.

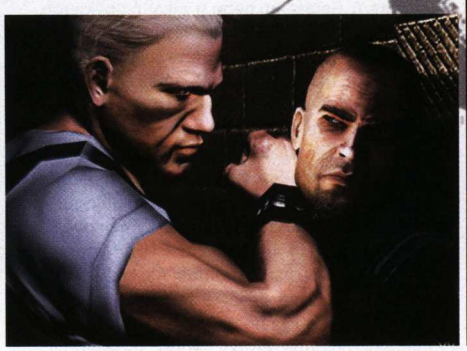
První úrovně nás zavedou do věznice, která podle obrázků velmi připomíná titul Chronicles of Riddick. Sam si ani v nejmenším nehodlá odkroutit plných dvacet let trestu, a tak se spojuje s Jamiem Washingtonem, jednou z mnoha nových postav série. Jelikož třetí díl představil skvělou kooperaci dvou agentů v multiplayeru, nabízí se otázka, zda bude nyní Sam při útěku spolupracovat s Jamiem i v singleplayeru. Celá hra bude mít o něco dobrodružnější nádech – cely jsou plné kriminálníků, které do nich Fisher osobně poslal, a jediná cesta ven je prostřednictvím ručně kreslených plánků s pozicemi stráží, kamer apod.

Po vlastním útěku vystřídá bývalou zaměstnavatelskou organizaci Third Echelon sdružení kriminálníků organizované pod jménem Armáda Johna Browna s řadou ostře vyprofilovaných postav v čele. Hráč se setká s vůdcem skupiny Emilem Dufraisnem a zavtipkuje si také s novou expertkou na chemii Enricou Villablancou. Splinter Cell 4 vyjde v několika grafických mutacích (autoři použili upravený původní engine), od střídmých verzí pro PS2, Xbox a GameCube, po nejmodernějšími efekty prošpikované portace na PC, PS3 a Xbox 360. Ubisoft skutečně ví, jak rozvinit stojaté vody zaběhnuté série. Holohlavým Fisherem ve vězeňském mundúru se mu to podařilo na jedničku.

OBÁVEJTE SE SAMA FISHERA

V rámci reklamní kampaně obestírající nový díl Splinter Cell autoři spustili velmi originálně pojaté webové stránky. Na adrese www.bewaresamfisher.com naleznete nástěnku s novinovými ústřižky, psychologickými profily, otisky prstů a falešnými dokumenty, které usvědčují Sama Fishera z těžkých kriminálních činů a zároveň před ním varují obyvatelstvo. Postupně přibývají i videa a hlasové zprávy na záznamníku. Doporučujeme americkou verzi stránky, která je s britskou totožná, ale je více aktualizovaná.





Česká FPS nové generace

Tvůrci Mafie a Vietcongu navázali na předchozí úspěšnou spolupráci a společně rozjíždí projekt, na jehož konci čeká hráče akce z pohledu první osoby pro platformy nové generace. Bližší informace o hře nebyly zveřejněny. Přesto je jasné, že nepůjde o pokračování žádné hry z portfolia brněnských firem. Spojením Pterodonu a Illusion Softworks se podrobněji zabýváme v tématickém článku čísla.

Zdroj: Homepage

Microsoft tratí 126 dolarů na každém Xboxu 360

Zajímavou analýzu nové konzole od Microsoftu zpracoval ekonomický týdeník BusinessWeek. Podle jeho závěrů nejslavnější výrobce operačních systémů dotuje každý prodaný Xbox 360 126 dolary. Takový je totiž rozdíl mezi celkovou cenou hardwaru a opravdovou cenou konzole nové generace. Podobná věc není pro Microsoft novinkou, společnost v bitvě o konzolový trůn sponzorovala i původní Xbox zhruba 125 dolary.

Zdroj: GameSpot

Steam má konkurenci

Valve není jediná společnost, která vidí budoucnost v distribuci her pomocí internetu. Podobný systém nedávno spustil i vydavatelský gigant EA. První hrou, která byla kompletně k dispozici ke stažení, se stal datadisk Special Forces multiplayerové střílečky Battlefield 2. EA Downloader, jenž se nevyhnul menším porodním potížím, ale postupně umožní stahovat nejnovější patche, updaty a samozřejmě další hry. Ty bude moci zákazník získat v předstihu a spustit v oficiální den vydání hry.

Zdroj: EA

Championship Manager se nevzdává

Eidos po prvním měření sil s Football Managerem (recenzi posledního ročníku najdete v minulém čísle) nevzdává boj o trůn pro krále fotbalových manažerů. Ročník s 2006 v názvu nabídne zbrusu nový 3D zápasový engine, možnost vyjednávat s hráči, interakci s klubovým vedením nebo např. vylepšený model vyhledávání hráčů. Championship Manager 2006 se na pultech obchodů objeví na jaře 2006.

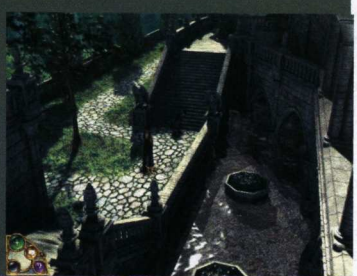
Zdroj: Homepage

Keepsake

Žánr Adventura **Výrobce** Wicked Studios **Vydavatel** Lighthouse Interactive **Homepage** www.wickedstudios.com/keepsake **Platforma** PC **Datum vydání** Únor 2006

S 3D adventurami se dnes roztrhl pořádně velký pytel. Novátorský Fahrenheit zaútočil minulý měsíc, české Žhavé léto 3½ je za dveřmi a na prahu příštího roku netrpělivě přešlapuje Dreamfall. Klasický point & click titul aby hráč pohledal, což ale brzy hodlají změnit vývojáři z kanadského studia Wicked. Ti ve svých dílnách již třetím rokem pracují na pohádkové adventuře, která staví hratelnost a zábavu nad moderní grafiku plnou efektů. Keepsake se podobně jako první díl The Longest Journey odehrává na předrenderovaných pozadích, která detailně zachycují pohádkový svět nazvaný Old World a působí velmi živě.

Tvůrci vsázejí na archetyp hlavní hrdinky, kterou si každý zamiluje. Lydia je dívka ulice, na živobytí si vydělává prodáváním na trhu, a když je pozvána ke studiu magie na Dragonvaleské akademii, znamená to zásadní zlom v jejím životě. Plná elánu se vydává na půdu školy, kde se má také setkat se svou přítelkyní z dětství, Celeste. Na místě ji však čeká jen opuštěný komplex monumentálních budov, Celestina pohozená hračka a otázka, jaká katastrofa se zde mohla udát. Rozluštění záhady bude již na hráči, k němuž se přidá např. mluvící vlk prosvětlující počáteční prázdnotu prostředí a později i řada dalších postav.



V Keepsake nalezneme standardní inventář, ve kterém si budeme moci prohlížet posbírané předměty, nebudeme je však používat. Autoři zastávají názor, že zdlouhavé kombinování předmětů a taktika používání všeho na všechno zabíjí hratelnost. Pokud tak např. nalezneme klíč a později narazíme na dveře, nebudeme jej muset vyhledat v inventáři a použít, hra to udělá za nás. Díky tomu si ovládání vystačí se dvěma tlačítky myši a dobrou pozorností při hledání předmětů.

Vedle vizuální podívané čeká hráče šedesát minut originálního soundtracku z taktovky Marca Derella, autora hudby k Warlords: Battlecry 3, po boku plně namluvených dialogů o úctyhodných třiceti tisících slovech. Při tvorbě prostředí se Keepsake nechala inspirovat gotickou architekturou a prostoupila ji řadou mystických prvků – draci, mohutné stromy a obskurní věže budou na každém rohu. Hra slibuje příjemný závan klasiky v zajímavém prostředí s bezproblémovou hratelností. Povinnost (nejen) pro adventuristy!

TOP 10 NEJLEPŠÍCH ŽENSKÝCH HRDINEK

Přestože počet žen hrajících na počítači je podle nejnovějších průzkumů plně srovnatelný s muži, ženské postavy ve hrách samotných jsou proti kvantům slizkých mimozemšťanů a anabolických Rambů stále v menšině. Také proto se níže uvedené hrdinky těší velké oblibě a častému zvelebování.

1 April Ryan

April je prostá studentka umění z blízké budoucnosti, kterou dělí od normálnosti jen zneklidňující sny o fantastické říši a jejím ohrožení. Je výřečná, trochu naivní a kamarádí s mluvící vránou. Může snad být jiný vítěz než hlavní postava adventury The Longest Journey?

2 Shodan

Kdo by si nepřál přítelkyni s IQ v řádu stovek, která promlouvá charismatickým strojovým hlasem a ve volných chvílích uklízí vesmírné stanice od všeho živého? Svými děsivými komentáři nás provázela ve dvou dílech System Shocku a je jen škoda, že není o něco více materiální.

3 Aeris Gainsborough

Nejslavnější hrdinka RPG Final Fantasy VII, jejíž smrt obletěla svět a stala se pamětihodným momentem většiny hráčů. Aeris, potomek prastaré rasy a ztělesnění nevinnosti v jednom, však nemusela zemřít, aby se stala slavnou. Její přívětivost a upřímnost si získaly každého.

4 Kate Archer

Má ráda zbraně, křiklavé šaty a ty nejhorší zlosyny v hledáčku pistole. O kom je řeč? Přece o Jamesi Bondovi v sukních, protagonistce akční No One Lives Forever, která si to již dvakrát rozdala s teroristy a několika světovými hrozbami. Vrátíš se k nám někdy, Kate?

5 Jill Valentine

Žací stroj na zombie a jinou zmutovanou havěť má na kombinéze připíchnut odznak speciální jednotky S.T.A.R.S. Jako její člen se Jill vydala vstříc zamořenému domu ve hře Resident Evil a poté celému Racoon City ve třetím dílu stejné série. V nedávné filmové adaptaci si ji zahrála atraktivní Sienna Guillory.

6 Lara Croft

Lara může být stokrát odepsána, pohřbena a prohlášena za ryze účelový sexuální symbol s polygonovými vycpávkami poprsí, ovšem své místo při vyhlašování nejoblíbenějších počítačových hrdinek má na dlouhé roky zajištěno. Podaří se jarní návrat, tentokrát bez vycpávek?

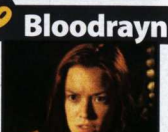
7 Lula

Kdysi byla hvězdou, jež ve vtipném titulu Lula: The Sexy Empire s pomocí hráče vybudovala fungující studio na erotické filmy. Ačkoliv čas Lule na kráse neubral, udělali to tvůrci hry v nedávné lehce podprůměrné 3D adventuře, která svou jednoduchostí neměla šanci navázat na úspěch svého předchůdce.

8 Kostka ve tvaru L

Živoucí důkaz, že ideální žena nemusí být zaoblena na správných místech a dokonce ani nemusí moc mluvit. Alexej Pažitnov vytvořil ve svém Tetrisu dokonalou společnici na dlouhé večery, která si příliš nestěžuje a čile kooperuje s ostatními kolegyněmi svého druhu.

9 Bloodrayne



Pokud v sobě měly předchozí hrdinky alespoň trochu lidskosti, je to poloviční upírka Bloodrayne ze stejnojmenné hry, která je přebíjí svou touhou usekávat údy nacistům a koupat se v jejich krvi. V připravovaném filmu v režii Uweho Bolla si ji střihne Kristianna Loken (Terminátor 3).

10 Infikovaná Sarah Kerriganová

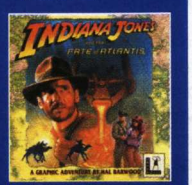
Byla elitní bojovnicí za lidskou rasu v bitvách Starcraftu, než ji díky jejím telepatickým schopnostem asimilovali slizcí Zergové. S dvojicí smrtících chapadel vyrůstajících ze zad porazila většinu lidských vojsk a přemohla dokonce i kolektivní mysl Zergů, aby se stala jejich královnou úlu.

Nostalgie

Nejen novinkami živ je herní tvor. V záplavě očekávaných titulů a naslouchání vábivé hudbě herní budoucnosti nezaškodí ohlédnout se také do historie, která mnohdy ovlivnila současnost i budoucnost světa virtuální zábavy více, než jsme si dnes ochotni připustit.

Žánr Adventura :· **Výrobce** LucasArts :· **Vydavatel** LucasArts :· **Rok vydání** 1992 :· **Platformy** Amiga, PC

Indiana Jones and the Fate of Atlantis - 1992



Adventury, žánr, ke kterému se dnešní vývojáři snaží přitáhnout hráče nelineárními příběhy, revolučními minihrami a neohrožen ými hrdiny. Mnohdy si však neuvědomují, že něco podobného zde bylo již před třinácti lety, a to rovnou ve formě blížící se dokonalosti. Fate of Atlantis vycházel z řady adventur z dílen LucasArts, které na přelomu osmdesátých a devadesátých zaplavily trh zásluhou novátorského enginu Scumm.

Kuriozitou je, že vedoucí projektu Hal Barwood dokázal sestavit příběh, který s přehledem přebíjí všechna Indyho filmová dobrodružství. Ne nadarmo kolují nepotvrzené zprávy o použití scénáře Fate of Atlantis pro chystané čtvrté pokračování filmu. Herní epos vedl hráče po stopách Atlantidy, potopené říše, která mimo jiné ukrývá tajemství orichalca, vzácného kovu a zdroje neuvěřitelné energie. Hned na počátku Indianu kontaktuje tajemný pan Smith a žádá jej o pomoc při nalezení ztracené sošky. Jedna precizně kreslená obrazovka střídá druhou a ze Smitha se záhy vyklube německý plukovník Klaus Kerner, čímž jdou definováni odvěcí Jonesovi protivníci – nacisté pasoucí po mocném orichalcu.

Neobvykle spletitý a inteligentní příběh provedl hráče celým světem. Navštívili jsme Island, Krétu, mayské ruiny nebo pravý arabský trh, kde jsme byli prostřednictvím dialogů nuceni stylově smlouvat. V polovině si hráč mohl vybrat z několika cest. Preferoval řešení situací rozhovory, nebo pomocí pěstí (hra měla zabudovaný vtipný systém soubojů)? Nejzajímavější volbou však byla třetí možnost, při které Indymu zkřížila cestu rusovlasá Sophia Hapgood, expertka na Atlantidu věnující se okultním vědám. Špičkování se Sophií, kterou jsme museli neustále tahat z maléru, i Jonesova sólová cesta se nakonec střetly v monumentálním finále v nitru Atlantidy.

Nejen potopené město bylo plné zajímavých hádanek a meziher. Hráč musel hledat skryté informace v Platónových zápiscích, řídit nacistickou ponorku, zaměřovat dalekohledem místa na vykopávkách nebo v honičce s esesáky pilotovat horkovzdušný balón. Hra nabízela více řešení jednotlivých puzzlů a v závislosti na nich se vypočítávalo IQ, tzv. Indyho kvocient. Rok po vydání se hra dočkala vydání na CD s plným namluvením. Herní Indiana Jones již nikdy nedosáhl takového úspěchu, moderní 3D tombraiderovky Infernal Machine a Emperor's Tomb nevybočily z lehkého nadprůměru. Zajímavé bylo přímé pokračování hry nazvané Indiana Jones and the Iron Phoenix, které se mělo odehrávat po 2. světové válce a hnalo nacisty za Kamenem mudrců s úmyslem Hitlerova vzkříšení. Vývoj hry byl však roku 1995 zrušen a my můžeme jen doufat, že tajně vyvíjený nový projekt z dílen LucasArts znovu pozvedne lesk fenoménu.

KDE JI SEHNAT?
www.the-underdogs.org

World of Warcraft: Burning Crusade

Žánr MMORPG :· **Výrobce** Blizzard :· **Vydavatel** VU Games :· **Homepage** www.worldofwarcraft.com/burningcrusade :· **Platforma** PC :· **Datum vydání** 2006

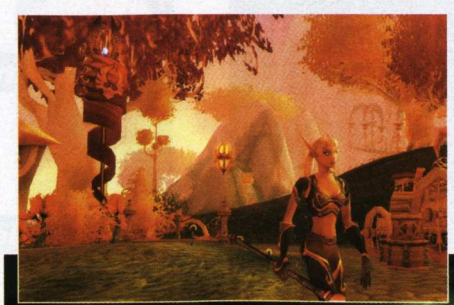
Několik miliónů prodaných kusů a o nic menší počet závislých jedinců, mezi něž se řadí i fragmenty naší redakce – skromné skóre nejúspěšnějšího MMORPG současnosti. Nebyl by to však Blizzard, aby svou perlu nepřeleštil mohutným přídavkem, který se dočkal svého odhalení na říjnovém BlizzConu v americkém Anaheimu. Ačkoliv tvůrci pravidelně aktualizují herní obsah prostřednictvím patchů (naposledy přibyla pořádně obtížná instance Zul Gurub nebo byla zbrusu nově zpracována lokace Silithus), expanze jako obvykle nabídne něco navíc.

Pravidelné hráče potěší zpráva, že Burning Crusade se soustředí spíše na postavy, které dosáhly maximální šedesáté úrovně. Předně bude zkušenostní strop nastaven až na úroveň sedmdesátou. Abychom jí dosáhli, uvedou autoři v život celý nový kontinent se sérií vlastních questů – Outland. Rozšíření plně naváže na historii světa Warcraft prokreslenou mnoha dosud vydanými herními díly i knihami. Outland jsou v podstatě zbytky dávné říše Draenor, domovského světa orků, vznášející se v přízračných astrálních sférách. Skrze tyto pustiny se do „nového" světa snaží prodrat legie démonů, z jejichž stoupenců se bude rekrutovat dravá fauna nového prostředí, kam se hráči dostanou přes Temný portál v Blasted Lands.

Kromě nových dungeonů v Outland přinese expanze také řadu novinek do stávajících zemí. Otevřou se brány Jeskyní času (Caverns of Time) v tanariské poušti, které dále prohloubí rozmanitost prostředí. Díky hrátkám s časem budeme mít možnost zavítat do minulosti starých lokací. Navštívíme doposud dezolátní Tarren Mill nebo pevnost Durnholde, a to za časů jejich největší slávy. Podle dohadů by se zde mělo objevit další bojiště s mnoha úkoly zahrnujícími známé historické postavy včetně vůdce Hordy Thralla.

Počet profesí zůstane v zájmu vybalancované hratelnosti neměnný, razantním přínosem se nicméně stane nástup dvou nových ras, jedné za Alianci, druhé za Hordu. Aliančí rasa zůstala vyjma informace, že půjde o zvířecí humanoidy, neodhalena. Na druhé straně Horda rozšíří obecnou nevraživost vůči nositelům špičatých uší – potvrzeno je entrée krvavých elfů. Dle autorů mají mít přístup ke všem povoláním, přičemž překvapí jejich rasové dovednosti. Mana Tap vysaje z nepřítele pouhých 50 jednotek many, takže není až tak zajímavý. Pravý opak lze tvrdit o schopnosti Arcane Torrent, která může jednou za dvě minuty zrušit veškerá kouzla v okruhu osmi yardů.

K majoritním změnám se přidá řada detailů. Nová profese klenotníka dovolí osadit předměty magickými drahokamy, a tak zlepšit jejich vlastnosti. Po dosažení 70. úrovně budou mít hráči také možnost získat draka, velmi drahý dopravní prostředek, jenž však budeme moci osedlat jen a pouze v nové říši Outland. Jen aby v případě data vydání datadisku Blizzard opět neuplatnil svou známou politiku odkládání.



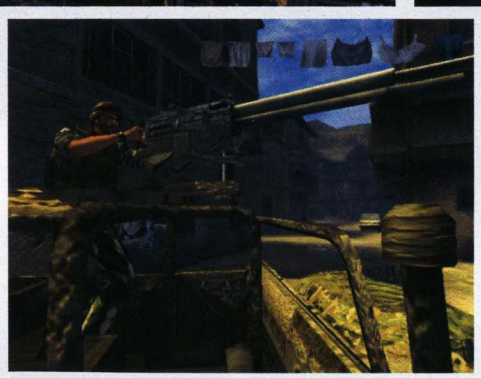
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Žánr Taktická akce **Výrobce** Pandemic Studios **Vydavatel** THQ **Homepage** www.fullspectrumwarrior.com **Platforma** PC, PS2, Xbox **Datum vydání** Leden 2006

Válečné hry nejsou pouze krvavé 3D akce a složité strategie se stovkami vojáků. Před více než rokem nás taktická simulace Full Spectrum Warrior posadila za záda elitní jednotky, již hráč intuitivním systémem zadával, za kterou překážkou se má krýt a kterým směrem střílet. Nicméně revoluční koncept ovládání tvořil pouze kostru, jež přímo volala po dotažení k dokonalosti. Té by se mělo přiblížit přímé pokračování Ten Hammers.

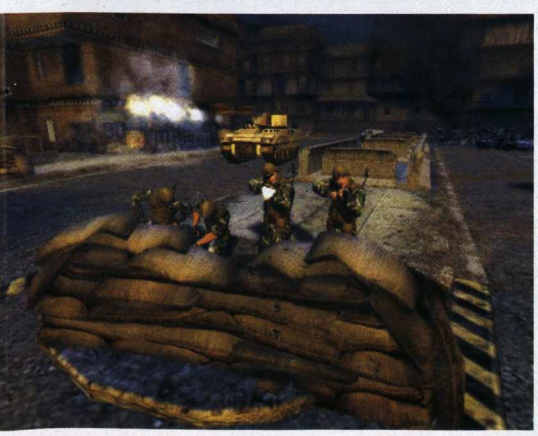
Ve druhém dílu opět zavítáme do fiktivního blízkovýchodního Zekistánu, na jehož území měří síly americká armáda s rebelujícími povstalci. Tvůrci úrovní se nyní neomezili pouze na prašnou městskou zástavbu a okořenili hru mnohem větší variabilitou prostředí. Hráčova jednotka se bude například brodit páchnoucími močály řídce osetými dřevěnými chatrčemi na kůlech. Navíc se konečně budeme moci podívat i do jejich interiéru. Budovy otevřou další taktické možnosti ke krytí a ostřelování protivníků z vyšších míst, přirozeně s větší šancí uspět. Sbohem tak lze dát také plochým, jednoúrovňovým mapám – hráč nebude zvažovat pouze, zda vyšle jednotku dopředu nebo dozadu, ale také jestli nahoru nebo dolů.

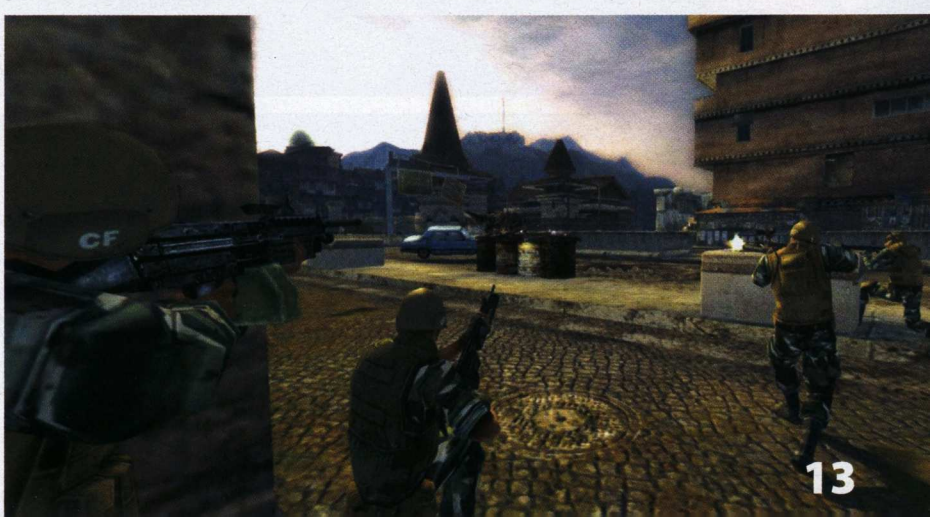
Pandemic Studios se pokusí prokreslit charakter a schopnosti každého vojáka hráčova čtyřčlenného týmu. Pokud si zvykneme například na ostříleného medika, jeho případná ztráta a náhrada za zelenáče s jiným stylem boje by měla mrzet více než kdykoli jindy. Pevně dané čtveřice bojovníků půjdou nově rozdělit do dvojic, abychom mohli ještě snadněji obkličovat protivníky a obcházet jejich úkryty (jedna dvojice zasype povstalce sprškou kulek, druhá je mezi tím obejde). Novinkou je tzv. přesné zamíření. Pokud bude nepřítel zabarikádován za neprostupnou překážkou, stačí jeho směrem nastavit kameru, přidržet tlačítko myši a přesně v momentě, kdy vystrčí hlavu nebo jinou část těla, tlačítko pustit. Hráčův voják vystoupí z úkrytu, zamíří a zneškodní protivníka. V této chvíli se však stane velmi zranitelným, takže bude nutné pečlivě zvážit všechna pro a proti takové akce.



Druhým novým pohybem do původně omezeného repertoáru akcí je plížení – hráč může zadat jednomu vojákovi, aby opatrně prozkoumal prostor před sebou. Když je vzduch čistý, zamává na zbytek jednotky, která se k němu rychle připojí. Pokud se však jako odpověď spustí nepřátelská palba, pokusí se nešťastník promptně vrátit zpět do úkrytu a třeba zavolat dělostřeleckou podporu či vrtulník. Nezůstane však u pouze počítačem řízených zbraní. V Ten Hammers budeme moci zasednout za volant Hummerů nebo obrněných transportérů Bradley, které jsme minule jen pasivně sledovali.

Původní Full Spectrum Warrior vycházel z profesionálně využívaného tréninkového programu americké armády. Proto nepřekvapí mohutná podpora kooperativního multiplayeru, který nás opět provede celou kampaní pro jednoho. Nádavkem přibude mód versus, který proti sobě postaví Američany a povstalce. Hra za rebely se bude diametrálně lišit, povstalců je více, nejsou formováni do skupin a je možné ovládat každého zvlášť.





Neverwinter Nights 2

Žánr RPG :- **Výrobce** Obsidian Entertainment :- **Vydavatel** Atari :- **Homepage** www.atari.com/nwn2 :- **Platforma** PC :- **Datum vydání** Červen 2006

Poctivé fantasy RPG s grantem léty pilovaného světa Dungeons & Dragons je vždy dobrým důvodem k nastražení uší. První informace o Neverwinter Nights 2, volném pokračovateli legendárních sérií Baldur´s Gate nebo Icewind Dale, jsme vám přinesli již na jaře, nicméně nyní s příchodem čerstvých obrázků přímo ze hry nabírá titul na ostrých konturách. Obsidian Entertainment dává sbohem klasickým izometrickým RPG a rozhodl se hrát na efektnost. Neverwinter Nights 2 se díky tomu velmi blíží Knights of the Old Republic 2, předchozí hře stejné firmy.

První změnou je náhrada staršího enginu Aurora (využije jej například polský Zaklínač) moderní technologií Electron. Ačkoliv je titul ryze PC záležitostí, autoři se nebrání označení next-gen. Grafika si skutečně pohrává s nejmodernějšími efekty nevyjímaje pixel shader 3.0, normálové mapování vrásek na kůži nestvůr, listí ševelící v bohatých korunách stromů nebo reálné se chovající trávu. Údajně mají veškeré povrchy včetně herních postav reagovat na počasí – v chladném oparu se bude na brnění tvořit námraza! Nový šmrnc vstříkne do žil vyprávění příběhu filmová kamera. Podobně jako v KotOR budeme během rozhovorů sledovat detailní obličeje postav brázděné rozličnými emočními výrazy podle nálady protagonistů.

Svět Neverwinter Nights 2 by měl být obecně mnohem živější, lépe reagující na hráčovy skutky. Při najímání postav nebude hrát roli pouze to, kolik zlaťáků máme v měšci, ale také jakou máme pověst, přesvědčení a jak se ke svému potenciálnímu spolubojovníkovi zachováme. Ve jménu KotOR bude hráč moci chodit maximálně ve trojici, ostatní najatí hrdinové na něj budou čekat na zvláštním určeném místě. Tím se možná stane virtuální dům či farma – proprieta, o které se ve spojitosti s druhým dílem také mluví a kterou si bude hráč moci pořídit.

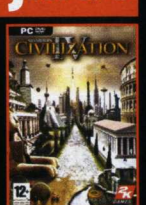
Členitému světu propůjčí kostru pravidla AD&D3 5. edice, jež hráčům otevřou všechny dostupné rasy i povolání. Nejvyšší dosažitelná úroveň bude dvacátá, přičemž vývoj postav vezme v potaz řadu našich rozhodnutí a činů. Pokud budeme jako paladin konat špatné skutky a jazýček vah se nakonec přehoupne na temnou stranu, přijdeme o řadu výhod a schopností. Herní server Eurogamer poukázal na zajímavá dilemata tvůrců – bude zabití nemocného kuřete bráno jako špatnost, nebo duchapřítomné zkrácení ptačího utrpení? I takové situace budou Neverwinter Nights 2 řešit.

Již původní Neverwinter Nights byly primárně určeny jako nástroj pro pány jeskyně, kteří v něm dodnes tvoří vlastní dobrodružství. Toolset, mocný herní editor, bude nyní tak komplexní, že dovolí intuitivně měnit nejen velikost monster, počet jejich životů, ale také tvar krajiny, textury nebo definovat příběhové milníky a tvořit filmové sekvence dialogů. Silně upraven bude i síťový kód, hru si tak zahraje daleko větší počet hráčů najednou. Neverwinter Nights 2 slibuje kvalitní RPG zábavu, přestože zde bude několik ústupků hlavnímu proudu. Kvůli věkové restrikci tak nepřátelé například nebudou krvácet a prostředí nepůjde zdemolovat.

Web tip: www.neverwinter.cz

Jak hodnotí jinde

Civilizace 4



:- **Žánr** Realtime strategie
:- **Výrobce** Firaxis
:- **Distributor v ČR** Cenega

Zřejmě nejlépe hodnocenou PC hrou podzimu se stal (a nutno podotknout, že po právu) čtvrtý díl legendární Civilizace. Nadprůměrná hodnocení si přitom odnášel i od prestižních serverů jako GameSpot či IGN, v naší recenzi však novou Civilizaci 4 dělí od výšin nedostatek inovací a další drobné chybky.

Výňatky z hodnocení:

Doupě: „Tahová strategie roku. Nepřináší a ani nemůže přinést něco zásadně nového. Přestože po čase omrzí, má rozhodně co nabídnout." (**8,7**)

GameSpot: „Pokud se alespoň minimálně zajímáte o strategické hry, historii, nebo jen nemůžete spát, dlužíte sami sobě, abyste dali Civilizaci 4 šanci." (**94 %**)

Game Zone: „Bez pochyb máte tu čest s nejlepší tahovou strategií roku – u mě osobně se její hratelnost řadí po bok legend, jakými jsou Heroes of Might and Magic II a Caesar III." (**96 %**)

IGN: „Civilizace 4 oživila základní koncept série, vzala v potaz vše, co fanoušci očekávali, a zároveň vyrostla v originální a netradiční hru." (**9,4**)

:- **Hodnocení Doupěte: 8,7**
:- **Průměrné hodnocení: 9,2**

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Vede svůj druhý život v japonských RPG

Vánoce – pohádka, nebo horor?

Dokonce i nejdrsnější herní novináři, žijící svůj život téměř zcela ve virtuálních světech recenzovaných her, dokáží právě vrcholící období rozeznat. Oněch „virtuálních světů" se před nimi náhle otevírá podezřele mnoho zároveň – nové tituly chodí prakticky denně. Vánoční sezóna neomylně hlásí svůj příchod již od začátku listopadu, kdy herní vydavatelé (a nejen oni) začnou zaplavovat trh nejočekávanějšími kousky daného roku… všichni zároveň. Jako hardcore hráč podobnou houšť kvalitních her rozhodně vítám, ale moje tělo s každým rokem hlasitěji a hlasitěji protestuje proti nedostatku spánku a přebytku pobytu před monitorem/televizí. Nechci ale na tomto místě pouze naříkat nad náročnou prací herních novinářů během vánoční sezóny.

Každým rokem sílící vydavatelské šílenství totiž doléhá stejně tvrdě na všechny hráče a především na trh samotný.

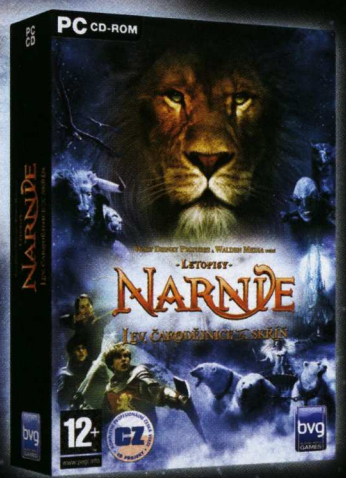
Zatímco po zbytek roku je vydání několika trháků zaráz v jednom měsíci důvodem k oslavě, během Vánoc náhle poličky v obchodech zaplní jeden vedle druhého. Jak se potom má průměrný hráč rozhodnout, když si může dovolit koupit pouze jednu-dvě hry zároveň? Letos musí volit z titulů jako Call of Duty 2, Need for Speed: Most Wanted nebo Age of Empires 3 na PC, zatímco konzolisté čelí nesnadné volbě mezi Resident Evil 4, Burnout 4 či PES5. Letošní Vánoce to mají hráči a jejich rodiče ještě o kousek těžší díky přítomnosti nových přístrojů na trhu, jelikož kapesní Playstation nebo Xbox 360 se objevují na předních místech mnoha přání pro Ježíška.

Příčiny jsou jasné. Někteří vydavatelé tvrdí, že vánoční prodeje tvoří až 80 % celoročního zisku. Na Vánoce se všechno prodává jako o život – každý chce někoho obdarovat. Jenže v oné stále rostoucí vánoční tlačenici nových titulů se dá zapadnout a ztratit mnohem snadněji než po zbytek roku. Pomyslné nůžky mezi nejlépe propagovanými/prodávanými trháky a těmi „druhořadými", které zůstanou na poličkách obchodů bez povšimnutí, se otevírají stále více. Navíc mnoho velkých obchodů na Vánoce do určité míry zaplňuje výlohy a prodejní prostory vánoční výzdobou – samozřejmě na úkor propagačních materiálů k prodávanému zboží. K tomu ještě sílí reklamní kampaně konkurenčních odvětví zábavního průmyslu – filmového a hudebního. Pokud se majitel velkého obchodu má rozhodnout, zda dá do výlohy a nakoupí více kusů nového filmového DVD Hvězdné války: Epizoda 3 nebo nové hry Star Wars: Battlefront 2, dá vždycky přednost filmu.

Co s tím? Řešení je očividné. Vydavatelé by měli svůj vydavatelský plán rozumněji rozprostřít na celý rok a nesnažit se rozhodnout o svém přežití v hektickém a konkurencí přeplněném vánočním období. Pro giganty typu Electronic Arts, Sony nebo Ubisoft by jistě nebyl problém najít pro každý měsíc v roce jeden zaručený trhák – přesto je místo toho raději vychrlí všechny zároveň na Vánoce, aby potom zbytečně tratili nuceným zlevňováním těch, které se neprodaly podle plánů. Doufejme, že každoroční vánoční šílenství je průvodním jevem mládí herního průmyslu a nakonec si všichni manažeři spočítají, že rozumnější je krmit trh po menších dávkách, než jej jednou za rok přesytit.

inzerce

MÝTICKÝ SVĚT VÁS OČEKÁVÁ



Narnia je země jako žádná jiná, obývaná mýtickými tvory, pod krutovládou Bílé čarodějnice a čekající na pomoc čtyř mladých a odvážných hrdinů.

OTEVŘETE DVEŘE A VSTUPTE ....
STAŇTE SE SOUČÁSTÍ PŘÍBĚHU!

V PRODEJI V PRODEJI
799 KORUN ČESKÝCH

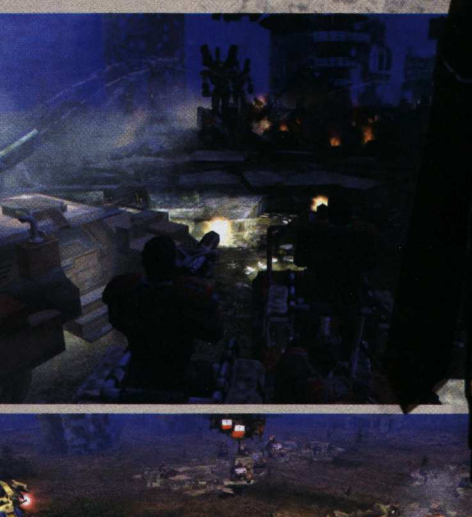
www.buenavistagames.com • www.narniathegame.com

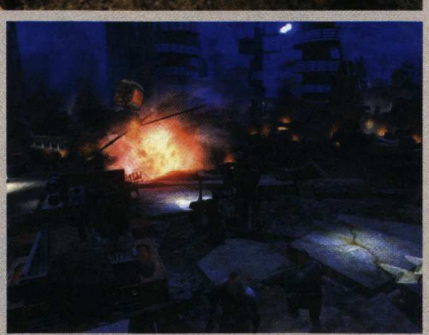
THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd. and are used with permission.
© DISNEY ENTERPRISES, INC. and WALDEN MEDIA, LLC. All rights reserved. © NVIDIA ltd 2005.

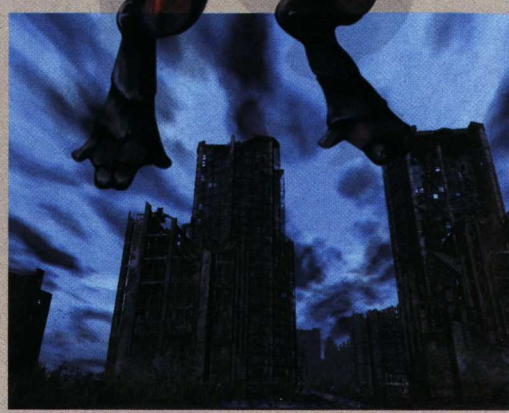
Maelstrom

Žánr Strategie :: **Výrobce** KDV Games :: **Vydavatel** Codemasters :: **Homepage** www.kdvgames.com/eng/projects :: **Platforma** PC :: **Datum vydání** Srpen 2006

Když dnes herní vývojář vyrukuje se sebegeniálnější myšlenkou, která je ale až příliš revoluční, prodělá kalhoty. O tom by mohlo vyprávět ruské studio K-D Lab, jehož strategický Perimeter přinesl vysoce inovativní herní systém, ale na masovém trhu propadl. Ovšem Rusové neházejí klávesnici do šrotu, přejmenovávají se na KDV Games a v nové real-time strategii Maelstrom kombinují revoluční prvky s o poznání konvenčnějšími strategickými principy, které mají přitáhnout masy.







Jak již bývá zvykem, hra nabídne rovnou tři diametrálně rozdílné strany konfliktu. Maelstrom zaujme místo na zdevastované Zemi budoucnosti, která se v důsledku globálního kataklyzmatu ocitla bez zásob vody. O pár zbývajících kapek tvrdě soupeří dvě pozemské frakce – Remmnants a Ascension. Remmnants definují roztroušené pozůstatky málo organizovaného lidstva, které kombinují zastaralé válečné stroje s moderní technologií a svou nízkou disciplínu nahrazují počtem. Ascension jsou naproti tomu malou partičkou snobů se smrtící technikou masové destrukce zahrnující například obrovské bojové roboty. A třetí strana? Ta se pomalu blíží k orbitě naší planety jakožto biologický postrach slizkých cizáků, kterému proběhnuvší kataklyzma připravilo to pravé prostředí k zahnízdění.

Maelstom by měl stejně jako Perimeter zaručit dynamickou hru prostou zdlouhavého schématu vytěž – vyprodukuj – znič. Designér Codemasters Carl Johnson tvrdí, že cílem autorů je začlenit do hry více akčního elementu a tím zvýšit její spád i hratelnost. Každý stroj i mimozemšťan má několik vývojových stupňů, ať již zprostředkovaných montováním nových zbraní a pancířů na stroje Remmnants a Ascension, nebo biologickou mutací monster z vesmíru. Karoserii Maelstromu tvoří zbrusu nový engine Vista, jenž si na plně deformovatelných troskách zemského povrchu (města, pustiny, džungle) bude pohrávat s reálnou simulací kapalin, střídáním denních cyklů a realistickými vlastnostmi materiálů, které umožní jejich pompézní destrukci. Zajímavá strategie s příchutí Starcraftu vychází ve třetím čtvrtletí příštího roku.

HEARTBREAKER

John Carmack a Sid Meier na chodníku!

Ne, legendární vývojáři a zosobněné rakety herní scény skutečně neskončili na dlažbě v přeneseném slova smyslu. Jistě znáte hollywoodský Chodník slávy, na jehož dlaždicích jsou svými jmény zvěčněna ta největší herecká esa. Rázným krokem pro herní průmysl je otevření chodníku herní slávy (v originále Walk of Game), který se nachází v San Franciscu v obřím zábavním parku Metreon. Doposud zde mají svou ocelovou hvězdu o rozměrech 60 × 60 centimetrů osobnosti jako Shigeru Miyamoto, Nolan Bushnell (zakladatel společnosti Atari), ale také jednotlivé hry a jejich hrdinové typu Zeldy, Halo nebo Maria.

Kromě Johna Carmacka, spolutvůrce id Softu a programátora technologicky i optimalizačně přelomových enginů jako Doom nebo Quake, a Sida Meiera, autora Civilizace či Pirates!, se na chodníku pro rok 2006 objeví také Starcraft, série Final Fantasy, Everquest a Lara Croft. Hlasování se účastí hráči z celého světa, i vy tak budete moci na adrese **www.walkofgame.com** v průběhu příštího roku ovlivnit výsledky.

Letopisy Narnie:
Lev, čarodějnice a skříň

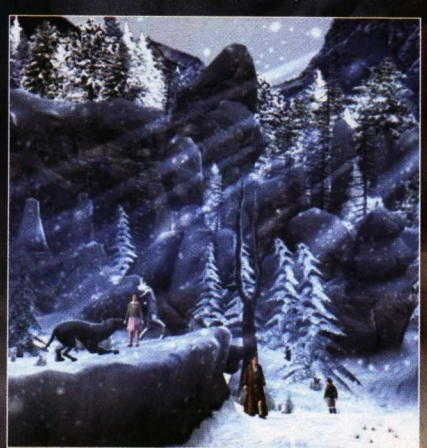
Žánr Akce ⁝ **Výrobce** Traveller's Tales ⁝ **Distributor v ČR** CD Projekt ⁝ **Homepage** buenavistagames.go.com/product/narniaPS2.html ⁝ **Platforma** PC, PS2, PSP, Xbox, GC, GBA, DS ⁝ **Datum vydání** Prosinec 2005

Ačkoliv se u nás Letopisy Narnie, sedmidílné literární dílo spisovatele C. S. Lewise, netěší takové oblibě jako za hranicemi, v západních zemích se tento fantastický svět řadí k fenoménům srovnatelným s Pánem prstenů. Herní zpracování přímo navazuje na chystaný celovečerní film (premiéra 5. 1. 2006), na jehož zvláštních efektech mimochodem pracuje australská společnost Weta, tvůrce vizuální formy zmíněného filmového zpracování Tolkienova veledíla. Hra si klade stejný cíl jako film – potěšit čtenáře knih a zároveň přitáhnout nové oběti. I pokud jste s Narnií dosud neměli tu čest, hra by vám měla nabídnout zajímavý zážitek.

Multiplatformový titul připomíná klasickou arkádu okořeněnou prvky z The Lost Vikings, kde hráč ovládal trojici postav, z nichž každá měla své specifické využití. Zde budou postavy hned čtyři – dětští hrdinové Peter, Susan, Edmund a Lucy. Na své pouti mapující děj filmu se budou utkávat s magickými tvory, mezi nimiž se objeví vlci, kentauři a další z několika desítek ras okupujících knižní předlohu. Bojovat mohou všechny postavy, avšak pravým válečníkem, který si poradí i se smečkou vlků, je Edmund, který mimoto umí používat klacky jako pochodně a navíc šplhat po trubkách a dalších nástrahách rozmanitého prostředí. Lucy těží ze svého nevelkého vzrůstu, dokáže chodit po tenkém ledě nebo se protáhnout malými otvory a na druhé straně uvolnit cestu ostatním. Peter se zase spolehne na sílu spojenou třeba s vyrážením dveří, zatímco Susan se postará o palebnou podporu nejrůznějšími předměty. Zajímavě zní kooperace postav, která se nebude týkat pouze logických hříček, ale také soubojů.

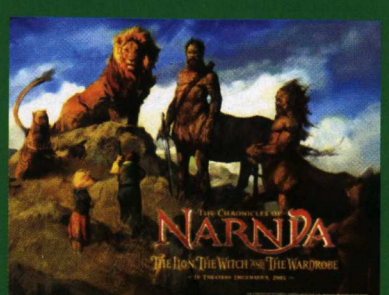
Hráč ovládá vždy jen jednu z postav (lze mezi nimi kdykoliv libovolně přepínat), ostatní popohání umělá inteligence, jež bude například autonomně, byť méně efektivně, útočit na neustále dotírající obludy. Skladba úrovní v délce do třiceti minut by měla zahrnout řadu lehkých puzzlů, často spojených s hrátkami s ledovou krajinou Narnie. V lesích tak hráč musí přepnout na Edmunda s pochodní, aby podpálil křoví a zabránil neustávajícímu výronu vlků. Jindy se chopíme Susan, abychom házením sněhových koulí uhasili nepřátelům pochodně.

Formu disneyovské rodinné zábavy naplňuje sbírání mincí schovávaných po celém světě. Nejenže za ně budeme na konci každé úrovně bodově odměněni, ale můžeme je také vyměnit za užitečné bonusy ke zdraví celé skupiny a jiné vychytávky. Chronicles of Narnia velmi připomínají přímočarou akci Fantastic Four z letošního léta. Uvidíme, zda bude hra tentokrát lepší než film.



Narnie – fantastické království za skříní

Děj pohádkové série, se kterou jsme se mohli setkat již v polovině minulého století, představuje přepis snů každého dítěte. Čtveřice mladých hrdinů objeví při hře na schovávanou magickou skříň, na jejímž dně nehnízdí vyspělá civilizace molů pokoušejících se o první raketové lety, ale brána ke světu plnému dobrodružství. Děti se postupně setkávají s obrovským lvem Aslanem, vládcem království, desítkami kouzelných stvoření a spolu s nimi bojují proti Bílé čarodějnici, která se rozhodla pohřbít celou Narnii pod ledem.



řítí se na nás

Leden

25 to Life	akce
Don´t Get Angry 2	desková
Full Spectrum Warriors: Ten Hammers	realistická akce
Torino 2006	sport (olympiáda)

Únor

American Conquest: Divided Nation	strategie
Crashday	závody
Galactic Civilization 2	vesmírná strategie
Hammer and Sickle	strategie/RPG
Heart of Empire: Rome	strategie
Heroes of Might and Magic 5	strategie
Loco Mania	simulátor/strategie
LOTR: Battle for Middle-Earth 2	strategie
Marc Ecko´s Getting Up	akce
Neverend	RPG
Seven Kingdoms: Conquests	strategie
Star Wars: Empire at War	strategie
TOCA Race Driver 3	závody
Tom Clancy's Ghost Recon 3	akce

Březen

Bad Day L.A.	akce
Battlestations: Midway	námořní simulátor
Call of Cthulhu	horor
Commandos: Strike Force	akce
Darkstar One	vesmírný simulátor
Driver: Parallel Lines	akce
Dungeons & Dragons Online	MMORPG
Enemy in Sight	válečná akce
Faces of War	strategie
Ghost Wars	strategie
Girlzz	strategie
Godfather	akce
Half-Life 2: Aftermath	střílečka
Hitman: Blood Money	akce
Paraworld	strategie
Rainbow Six: Lockdown	týmová akce
RF Online	MMORPG
Rise & Fall: Civilizations at War	strategie
Sparta: Ancient Wars	strategie
Specnaz: Project Wolf	akce
Spellforce II: Shadow Wars	strategie/RPG
Splinter Cell 4	stealth akce
The Elder Scrolls IV: Oblivion	RPG
The Regiment	taktická akce
Tony Tough 2	adventura

Opozdilci

Call of Cthulhu	2005 ⁝ březen 2006
Hammer and Sickle	listopad 2005 ⁝ únor 2006
Specnaz: Project Wolf	2005 ⁝ březen 2006
The Elder Scrolls IV: Oblivion	prosinec 2005 ⁝ březen 2006

Sensible Soccer 2006

Žánr Sport **Výrobce** Kuju Entertainment **Vydavatel** Codemasters **Homepage** www.codemasters.co.uk/sensiblesoccer **Platforma** PC, PS2, Xbox **Datum vydání** 2. čtvrtletí 2006

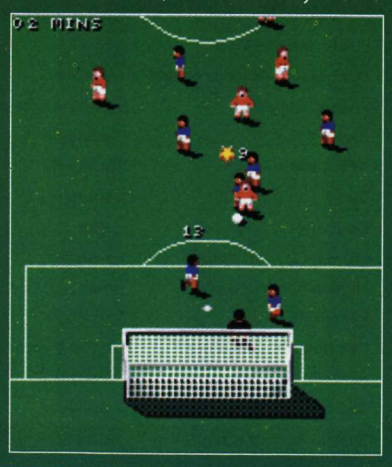
Kam směřuje dnešní generace sportovních her? Na E3 nám manažeři z Electronic Arts pyšně předváděli věrné chování vlasů ve Fifa 06. Puntičkářská simulace reality však není tím, co dělá sport sportem, čehož si před téměř patnácti lety všimli herní veteráni ze Sensible Software a dali světu brilantní fotbalovou sérii plnou bleskových akcí, neuvěřitelných gólů a nesvázaných pravidel. Zatím poslední díl řady vyšel roku 1998, přičemž legendu nyní oprašuje vývojářské studio Kuju Entertainment posílené Johnem Harem, jedním z otců série a spoluautorem her jako Cannon Fodder a dalších.

Sensible Soccer 2006 si zachová přehledný izometrický pohled na zelený trávník, který dokáže nejlépe zachytit rychlý pohyb míče a usnadní orientaci v multiplayeru, kterého se budou moci zúčastnit až čtyři hráči na jednom počítači/konzoli. Hare sám přiznává absenci hry po síti – Sensible Soccer byl vždy o bleskových zápasech v úzkém kolektivu lidí, což daleko více nahrává mačkanicím u jednoho přístroje. Realismus hází stranou také charakteristická grafika. Komiksovému cel-shaded zobrazení sekundují zvětšené hlavy hráčů a jednoduché textury, které zaručí, že ani starší sestavy se nebudou dožadovat dýchacího přístroje. Šťávu každému zákroku dodá implementovaný fyzikální systém, díky němuž budou hráči po trávníku efektně klouzat a míč se odrážet těmi správnými směry, pokud možno do soupeřovy branky.

Rychlé hratelnosti samotných zápasů odpovídá i manažerská část hry. Žádné svazování licencovanými fotbalisty a pravidly, ta si určujeme sami. Hráč si bude sestavovat vlastní týmy snů a s nimi brázdit rozličné turnaje, opět přizpůsobené k obrazu svému. Tím možnosti hry zdaleka nekončí, lze se pídit za stovkou nejrůznějších bonusů a autorských vtípků, které sice na hratelnost nebudou mít zásadní vliv, ale osvěží stojaté vody sterilních fotbalových simulací.

SENSIBLE SOCCER NA MOBILU

Kuju Entertainment nejsou v zábavné fotbalové sérii žádnými nováčky. Na kontě mají klon titulu na miniaturní obrazovky mobilních telefonů, který se ihned zařadil mezi nejlepší sportovní Java hry vůbec. Ani relativně malý výhled neubral hře na přehlednosti a rychlosti. Pokud si chcete zkrátit dobu do vydání „velkého" bratříčka, není snazší volby.



Šuška se

Informace s ručením omezeným

80 výdělečných her za rok?

Nedávno vydaná analýza společnosti Screen Digest neprorokuje hernímu trhu s nástupem nové generace konzolí příliš zářivé vyhlídky. Podle závěrů studie klesne počet profitabilních her, a to možná až na 80 za rok. Vývojáři a vydavatelé se kvůli zvýšeným nákladům budou orientovat na méně her než v současnosti.

Ostatně, počet oznámených her a neustálých bankrotů, jak dále dodává Screen Digest, je známkou nezralosti herního trhu, kterému i po 30 letech chybí profesionální vedení.

Studie dále uvádí další zajímavá čísla – očekávané náklady na vývoj titulů nové generace se znělikanásobí: ze současných 3–6 miliónů dolarů na 6–10 miliónů a v některých případech dokonce překonají 20miliónovou hranici. Zajímavé podle autorů je, že tituly založené na známé značce se prodávají o 23 % lépe než „originální" hry. Tuto výhodu však stírají zvyšující se náklady za nákup licencí.

Polemizovat s profesionálními ekonomy bez hlubšího seznámení s výzkumem lze jen těžko. Odhadovat budoucnost oboru však může být oříškem i pro renomovanou společnost typu Screen Digest. S obecně naznačenými trendy nelze než souhlasit, regrese k 80 výdělečným hrám ročně je ale odvážné tvrzení.

VĚROHODNOST ZPRÁVY **60 %**

PlayStation 2

XBOX

Svět her

Presto·CS COMPUTER

PlayStation™

PC CD HRY

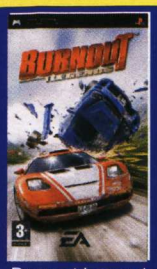
Více než 1 300 titulů her pro PC, X BOX a PS 2. Za dobré ceny.

Ukázka z nabídky her pro PS 2 a X BOX

Kompletní ceník Vám zašleme zdarma.

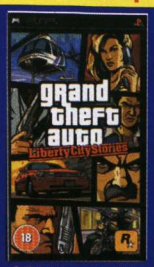
www.hrypresto.cz

PSP

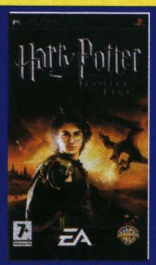


Burnout Legends
1.298,-

SSX on tour
1.388,-



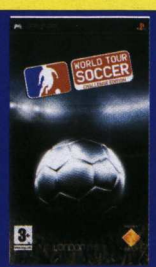
GTA Liberty City
1.898,-



Harry Potter Ohnivý p.
1.398,-

Toca Race Dr. 2
1.398,-

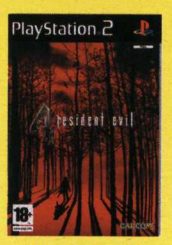
Coded Arms
1.198,-



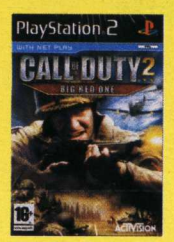
World Tour Soccer
998,-

Sniper Elite
1.498,-

SSX on tour
1.598,-

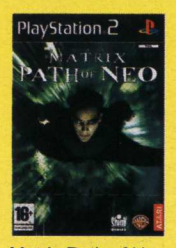


Resident evil 4
1.598,-



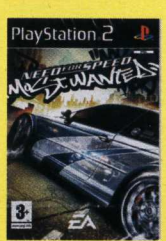
Call of Duty 2
1.698,-

WRC Rally Evolved
1.498,-

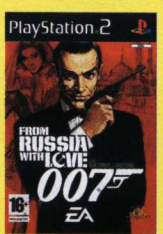


Matrix Path of Neo
1.398,-

SoulCalibur
1.198,-



NFS Most Wanted
1.598,-

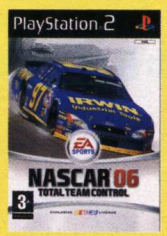


From Russia with Love
1.298.-

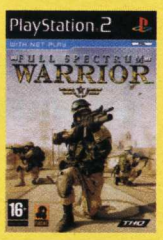
Burnout Revenge
1.298,-

NBA Live 2006
1.298,-

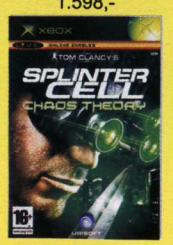
Tekken 5
1.098,-



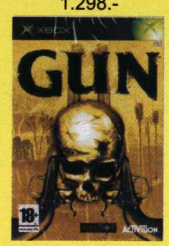
Nascar 2006
1.098,-



Full Spectrum Warrior
948,-



Splinter Cel Chaos Theory
598,-

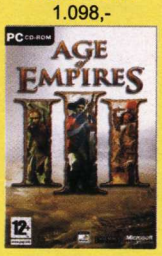


Gun
1.698,-

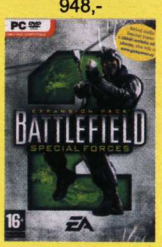
Operation Flashpoint
1.598.-

FIFA 2006
1.098,-

Vietcong 2
798,-



Age of Empires III.
1.298,-



Battlefield S. Forces
748,-

Zasíláme na dobírku do 24 hodin. Volejte 224 23 25 95, 222 31 35 57, 605 926 573

Poštovné při objednávce dvou kusů her neúčtujeme! Na veškeré zboží poskytujeme záruku.

ADRESY PRODEJEN Presto CS. SVĚT HER pondělí - pátek: 9.30 - 18.00, sobota: 9.30 - 14.00

Hry na PlayStation a PC CD-ROM:

- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 - tel.: 222 31 35 57
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1 (vstup také z Václavského náměstí pasáží Jalta) - tel.: 224 23 25 95

Hry pouze na PlayStation:

- Národní obrany 31, Praha 6 (200 m od metra Dejvická)

Slevový kupón pro nákup zboží:

6%

Presto·CS COMPUTER

Bleskem ze světa her

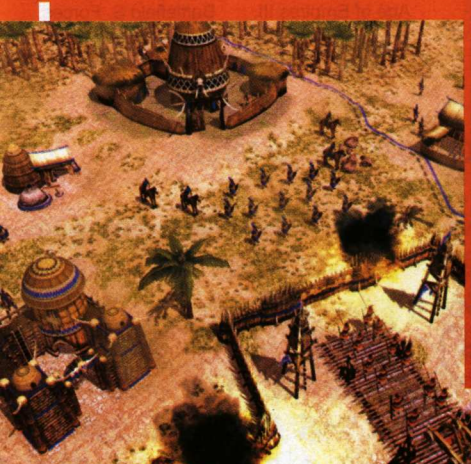
Krátké informace o ohlášených i utajovaných projektech

Bezhlavá zábava v BURN

Baví vás čistě multiplayerové tituly v čele s Quake 3: Arena? Pakliže ano, měli byste zbystřit pozornost. Naši sousedé z Polska už delší dobu připravují bezhlavou akční řežbu nazvanou BURN. Ta se bude orientovat výhradně na boje více hráčů v arénách, neměli bychom ale zůstat ošizeni ani o singleplayer, který však bude hrát spíše druhé housle. Autoři nepočítají s propracovanou příběhovou kampaní, ale „jen" se souboji s počítačem ovládanými protivníky. Na druhou stranu bychom se měli dočkat unikátních zbraní, dynamické hratelnosti a propracované umělé inteligence. Datum vydání je prozatím neznámé.

Empire Earth II se dočká datadisku

Ačkoliv druhý díl povedené strategie Empire Earth vyšel už letos v květnu, na ohlášení prvního datadisku jsme si museli počkat více než půl roku. Připravovaný přídavek ponese název Empire Earth II: The Art of Supremacy a měl by přinést spoustu rozšíření pro původní hru. V první řadě půjde o trojici nových kampaní, v nichž se opět podíváme do daleké historie. Tentokrát začneme ve starověkém Egyptě a skončíme litými napoleonskými válkami. Další novinka se pojí s jednotkami, kdy bude možné obyčejné vojáky povyšovat na hrdiny nebo si ty úspěšnější z nich nechat na více misí. Vedle toho dojde také na drobná vylepšení grafiky, objeví se nový editor civilizací a dokonce i několik nových módů.

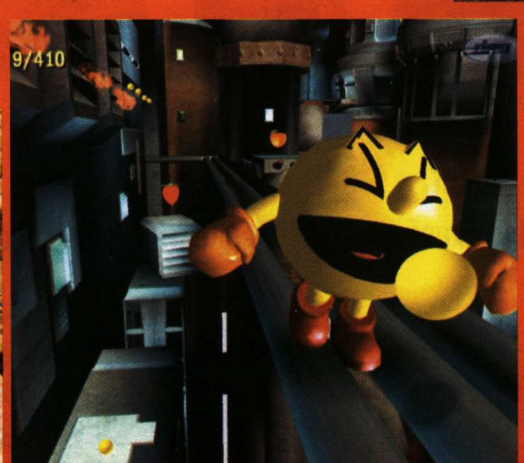


Hladoví nemrtví ztratili duše

I když Black Widow Games jsou mezi vývojářskými firmami nováčky, ve svém kolektivu mají schopné členy. Většina z nich má zkušenosti s tvorbou herních modifikací, především pro Half-Life. Jejich debutový titul They Hunger: Lost Souls vychází ze starší survival hororové modifikace pro zmíněnou hru s Freemanem v hlavní roli. Příběh bude zasazen do šedesátých let minulého století a celý se bude odehrávat v severní Evropě. Na jednom neznámém místě se začínají dít podivné abnormality, při nichž mrtví samovolně opouštějí své hroby. Jako na potvoru jste v těchto místech měli zlou dopravní nehodu a hledáte pomoc v místním klášteře. To ale ještě ani netušíte, jaké přivítání vás čeká.

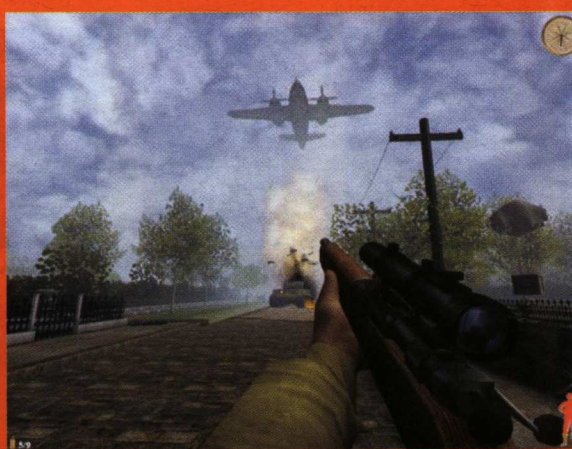
Legenda se vrací – Pac-Man World 3

Existuje už 25 let a pořád ho nemáme dost. Tedy alespoň podle názoru vydavatelů, kteří se chystají uvést na trh novou hru s legendární žlutou koulí jménem Pac-Man. V nové reinkarnaci bude vše podřízeno moderním trendům, a hrací plocha se tak dočká provedení ve všech třech rozměrech. Autoři se dušují, že dojde i na klasický 2D pohled, nicméně hra je primárně vyvíjena jako 3D arkáda. Snad právě proto má hlavní hrdina spoustu nových dovedností, jako je třeba šplhání, ručkování po lanech, skákání nebo boj s nepřáteli. Vydání hry je naplánováno na začátek příštího roku pro platformy PC, PS2, Xbox, PSP a GameCube.



Válečné Německo v Battlestrike: Call to Victory

Byť hry s tématikou druhé světové války vycházejí ve velkých kvantech už několik let, trh jimi stále není nasycen. To si uvědomila i společnost City Interactive a na pulty obchodů se chystá přinést novou FPS nazvanou Battlestrike: Call to Victory. Ve hře se vžijete do kůže amerického odstřelovače, který je spolu se svou jednotkou vysazen na nepřátelské území v Německu. Při plnění nebezpečných misí se bude spoléhat především na pušku Springfield M1903. Vedle ní se dostanete i k jiným zbraním, jako je třeba Lee Enfield, Thompson nebo BAR. Titul by se měl objevit na pultech obchodů co nevidět za nižší (budgetovou) cenu.



Michal Ader, stálý spolupracovník Doupěte
Zaryty odpůrce čtyřiadvacetihodinového dne

Střípky o Age of Empires 4 a 5

Skalní fandové již dávno vědí, ostatní budou možná příjemně překvapeni. Všichni, kdo si koupili v době vydání sběratelskou edici Age of Empires 3, tuší, co bude obsahem Age of Empires 4 a 5! V krabici s hrou se objevila kniha s artworky a na její poslední straně jsou více než všeříkající náznaky. Očíslované obrázky z prvních tří dílů, ale i dva označené čísly 4 a 5. Podle všeho bychom se tak měli ve čtvrtém díle podívat do Vietnamu a v pátém do vzdálené budoucnosti. Dojde k tomu skutečně, nebo si s námi lidé z Ensemble Studios jen zahrávají?

BYZNYS

Xbox 360 startuje!

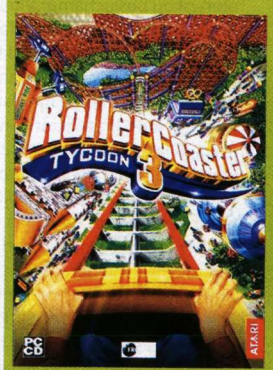
V době, kdy čtete tyto řádky, přivítal herní svět první z konzolí nové generace – Xbox 360. Detailně vám ji představujeme v rozsáhlém článku v konzolové sekci. Microsoft ale zveřejnil ještě před zahájením prodeje zajímavé údaje týkající se předpokládané prodejnosti. Podle jeho očekávání zmizí z pultů obchodů za tři měsíce 3 miliony kusů konzole. Dopomoci mu k tomu má i taktika s omezeným počtem kusů pro jednotlivé obchody, jimiž chce dosáhnout většího šílenství a maximálního počtu předobjednávek. Podařilo se? Povíme vám v příštím čísle. Na závěr přidáváme žebříček deseti nejočekávanějších her pro novou platformu tak, jak ho zveřejnil prestižní server **GameSpot.com**.

1	Halo 3
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion
3	Too Human
4	Mass Effect
5	Project Gotham Racing 3
6	Dead Rising
7	Gears of War
8	Condemned: Criminal Origins
9	Blue Dragon
10	Full Auto

HD-DVD a Blu-ray: souboj začíná

Příchod konzolí nové generací neznamená jen souboj herních platforem, ale také technologií. Zatímco Microsoft vsadil na propagaci HD-DVD, Sony hodlá pomocí Playstation 3 roztlačit vlak jménem Blu-Ray. Podle Yoshihira Maruyama, šéfa xboxové sekce pro Japonsko, ale nebude HD-DVD v případě Xbox 360 použito pro hry. Stane se tak z jednoduchého důvodu – v době uvedení konzole na trh ještě není tento formát příliš rozšířen, očekává se například nedostatek externích čteček. Japonské Sony hodlá podle zjištění magazínu Joystiq této situace s PS3 využít. Skutečnost, že při příchodu Xboxu 360 nebudou na trhu k dispozici levné přehrávače HD-DVD (nejlevnější mají stát okolo tisíce dolarů), mluví výrazně pro nákup konzole, která přehrává konkurenční formát Blu-ray. Vzniklá situace by měla pomoci Sony v jejím tlaku na filmová studia, a potencionálně tak vytvořit další zdroj příjmů pro Sony.

Tvůrce RollerCoaster Tycoon žaluje Atari



Série žalob a soudních rozepří pokračuje. Hlavní role nového sporu se ujal Chris Sawyer, známá vývojářská ikona a tvůrce série RollerCoaster Tycoon, který se soudí s vydavatelskou společností Atari o částku téměř 5 milionů dolarů. Podle Sawyera jednalo Atari v rozporu se smlouvou tím, že odmítlo dát auditorům přístup k datům a výsledkům z let 1999 – 2001. Od soudu požaduje nejen dodatečný audit ve zmíněných letech, ale také finanční náhradu. Prozatím je jasné, že se soud uskuteční na britské půdě a nikoli v USA, jak navrhlo Atari.

Nintendo Revolution nemusí zahájit v Japonsku

Evropský viceprezident pro marketing společnosti Nintendo, Jim Merrick, oživil v několika rozhovorech myšlenku možného spuštění nové konzole mimo japonský trh. Podle jeho tvrzení je pravidlo „start v Japonsku, poté v USA a nakonec v Evropě" již přežité a v případě konzole Revolution nás možná čeká nejedno překvapení. Situaci kolem nové konzole japonského výrobce zpestřila i výměna názorů s prezidentem Epic Games, Markem Reinem, který revoluční ovladač nové platformy označil za „nezvyklý, laciný nápad". Jim Merrick k tomu řekl: „Mark Rein neviděl ovladač nového Revolution, nevlastní dev kit a mluví o něčem, o čem nic neví. Ocenil bych, kdyby se mu do rukou dostal dev kit, teprve potom mě bude zajímat jeho názor."

Aktuality:

- Podle Blizzardu přerostl počet předplatitelů MMORPG World of Warcraft číslo 4,5 miliónu. Tvůrci nicméně nelení a kromě připravovaného datadisku (více v novinkách) rozšiřují počet zemí, v nichž byla hra oficiálně uvedena. Na noci strávené před monitorem u World of Warcraft se mohou nově těšit na Tchaj-wanu či v Hongkongu.
- Sony odhalilo výsledky hospodaření za druhý kvartál svého fiskálního roku (končil 30. září). Herní divize se pochlubila nejen ziskem 71 milionů dolarů, ale i růstem obratu o 70 % na konečných 1,86 miliardy dolarů. Lví podíl na výdělku má konzole PS2, jíž se za toto čtvrtletí prodalo přes pět milionů kusů.
- A japonské Sony ještě jednou. Prezident společnosti Sony Online Entertainment, John Smedley, ohlásil na konferenci v americkém Austinu vývoj nové online hry, za kterou hráči nebudou nuceni platit měsíční poplatky. Hráč bude platit pouze za věci, které nebudou obsaženy v základní verzi hry – nové lokace, postavy, oblečení a další.
- Nechvalně proslulý režisér Uwe Boll ulovil další rybu: na filmová plátna převede akci Postal. Finální snímek by měl být přeplněn politickou nekorektností a nabídne zážitek, který bude mixem legend jako Pulp Fiction, Falling Down a Wag The Dog.

- Sony PSP slaví úspěch. Za deset měsíců prodeje bylo vyexpedováno přes deset milionů kusů handheldů a téměř dvacet milionů her. Nejvíce se konzoli daří v Severní Americe, kde se od konce března podařilo vyexpedovat skoro čtyři a půl milionu kusů.

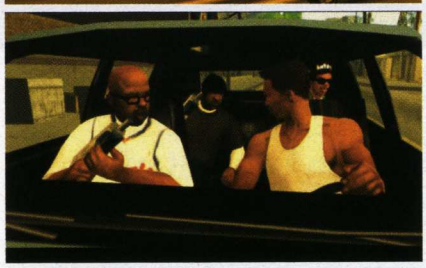
Kamil Gric, šéfredaktor
V listopadu změnil vše a všechny (včetně značky spodního prádla)

PAVLAČ

jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně

Rockstar to přehnal, říká Warren Spector

Závist a žárlivost mezi herními vývojáři? Bude bitka? Kdo vyhraje?



MONTREAL (par) – Před měsícem se v kanadském Montrealu konal Mezinárodní herní summit. Jednou z celebrit, které se ho zúčastnily, byl také Warren Spector, tvůrce pecek jako System Shock, Thief nebo Deus Ex. Jindy vždy usměvavý, ale tentokrát do ruda rozohněný Spector hřímal na obrovskou posluchárnu: „Víte, nedávno se k San Andreas čirou náhodou dostala moje matka. Když tu hru uviděla, málem ji z ní kleplo! Můj bratr musel okamžitě volat záchranku, které ji převezla do nemocnice. Tam se naštěstí vzpamatovala, ale ještě teď musí brát třikrát denně prášky." Spector je znám jako zastánce komplikovanějších herních konceptů. „To, co Rockstar provedl v San Andreas, je neomluvitelné. Takhle zabít naprosto ojedinělý herní design je věc nevídaná. Vždyť tam už nejde o nic jiného než o násilí!" dodal zkroušeně.
A posluchači mu burácivým potleskem dali za pravdu. „Spousta lidí hry nezná, nechápe je. A co lidé nechápou, toho se bojí. Proto je možné, že se jako herní vývojáři, ale i jako hráči již brzy dočkáme mnoha omezení politických a vládních kruhů," komentoval Spector neblahou situaci, kterou Rockstar velkou měrou zavinil. Styď se, Rockstare!

HALF-LIFE 2 POMÁHÁ ZACHRAŇOVAT LESY

OREGON (fur) – Studenti z Oregonské státní univerzity vymysleli geniální způsob, kterak využít Half-Life 2 k neherním účelům. Vytvořili modifikaci nazvanou GNN Visualization, jež dokáže vytvářet velice sofistikované modely lesů a lesních porostů. Mód využije mezi jinými také americká lesní správa, která na něm hodlá simulovat rozsáhlé požáry. A to vše za zlomek ceny, kterou by stála stejná simulace na velkém superpočítači, navíc se specializovaným softwarem. Vývojáři z Valve, autoři hry i herního enginu Source, na němž je modifikace postavena, tak nevědomky pomáhají chránit přírodu, životy lidí i jejich majetek. Jestlipak někdo najde využití i pro Doom 3?

Hráčské nebe

NEKONEČNO (fur) – Až z astrálních sfér k nám připutovala mozaika obrázků místnosti, v nichž by nejraději skončil každý hráč na Zemi. Najdete tam tisíce her pro všechny platformy, desítky konzolí, herní figurky. Zkrátka všech, na co si vzpomenete! Právě tak vypadá posmrtný život?

Erotické MMORPG na scéně

NEW YORK (pras) – Společnost Codemasters oznámila vývoj nového masivně multiplayerového online RPG s tajemným názvem RF Online. Dlouho nebylo jasné, o co přesně půjde. Takových online her je dnes na trhu přehršel. Codemasters by se sice uchytili, ale zřejmě by nedosáhli na nejvyšší mety. Objevily se proto nejrůznější spekulace. Těsně před uzávěrkou se nám však podařilo získat zcela exkluzivní informace ze zdroje blízkého vývojářům, které potvrzují některé dříve zveřejněné dohady. RF Online bude totiž „dospělácké" erotické MMORPG odehrávající se ve fantasy světě. Díky tomu budou na monitorech hráčů moci ožít jejich nejdivočejší představy. Sex a násilí budou základními herními prvky, dočkáme se i typického vylepšování vlastností postav, ovšem poněkud jiných, než na jaké jsme zvyklí z ostatních RPG. Výdrž, síla, obratnost, všechny zdánlivě běžné atributy zde nabývají poněkud odlišného významu. Na internetu se také živě spekuluje o tom, co vlastně znamená podivná zkratka „RF" v názvu hry, písmenko F totiž u mnoha lidí evokuje nejznámější anglické slovíčko dneška. Hra by se měla na trhu objevit příští Vánoce.

Stalo se:

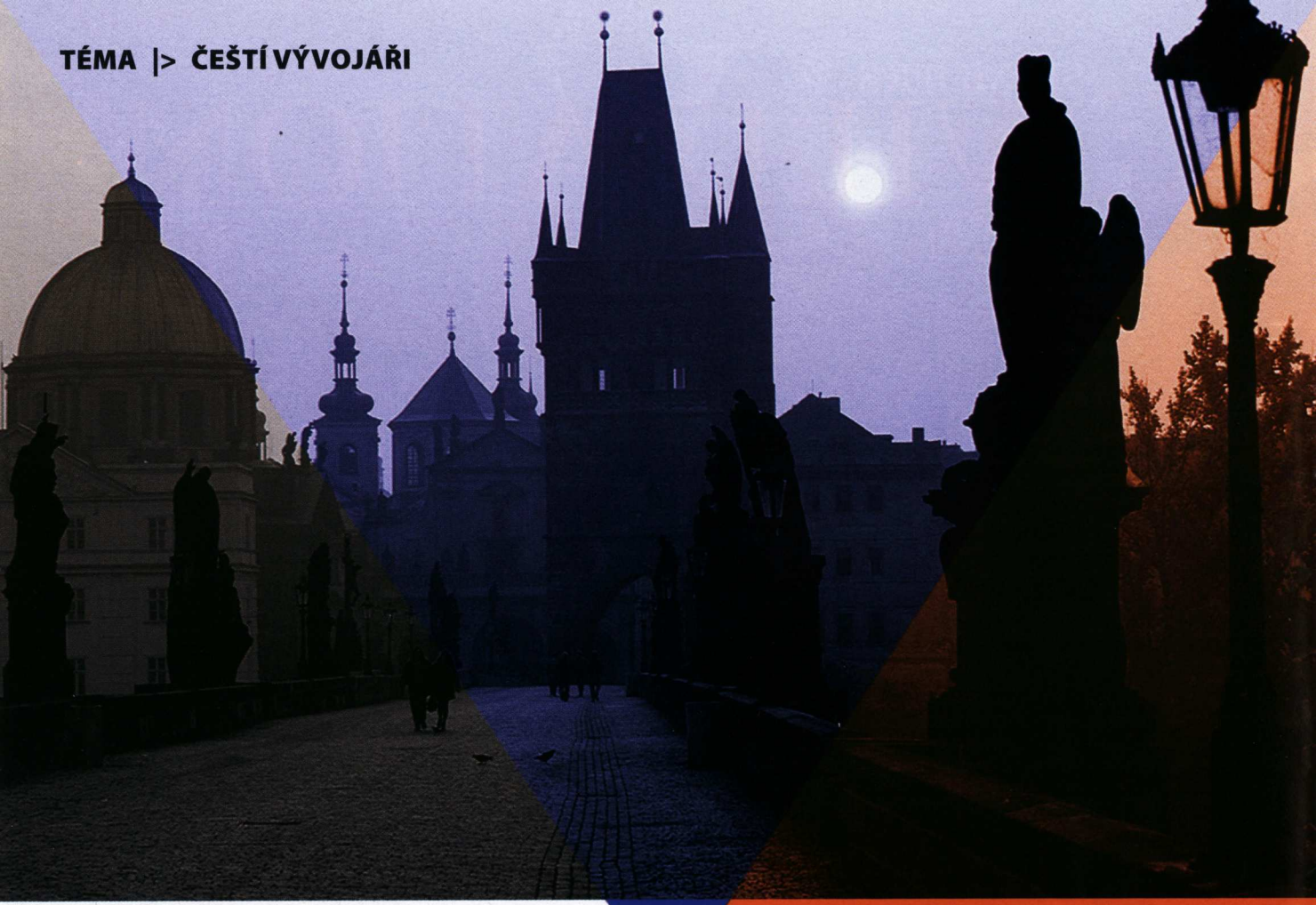
» Do dalekého Tibetu se rozhodl odcestovat Martin Zavřel. Hodlá tam studovat své vnitřní já, a tak poznat smysl života. Ne nadarmo jsme mu říkali, aby druhou Xenoságu nehrál. Ovšem komu není rady, tomu není pomoci.
» Opouští nás i Tomáš Vrána. Poté, co v minulých číslech oživil legendární Moorhuhny, se do slepičích zvířátek zamiloval natolik, že si hodlá poblíž Brna založit vlastní slepičí farmu. Kdo ví, snad byl pro tento úkol předurčen už při narození.

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

© 2005 take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. Sid Meier's Civilization IV, the Civ IV Games logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Firaxis Games. Firaxis Games and the Firaxis Games logo are a registered trademark of Firaxis Games, Inc. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH [illegible] +420 257 189 511-14. www.[illegible]@cenega.cz

© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, Rockstar Leeds, the R* logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Rockstar Games, Rockstar North and Rockstar Leeds are subsidiaries of Take-Two Interactive Software. "PS", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organization. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organization is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in anyway endorse, condone or encourage this kind of behaviour.



Čeští vývojáři

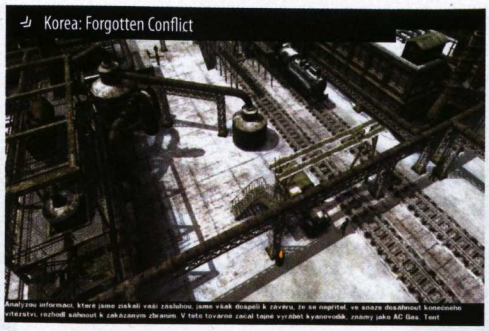
Jak se tvoří hry v srdci Evropy

Co Čech, to muzikant? Možná kdysi. Dnes už platí něco jiného – co Čech, to vývojář! Je až s podivem, kolik talentovaných lidí vyvíjí (vzhledem k celkovému počtu obyvatel v České republice) počítačové hry. A kupodivu s nemalými úspěchy v zahraničí. Pojďme proto společně nahlédnout na minulou, současnou i budoucí situaci domácích vývojářských týmů, studií nebo firem.

Snad každého hráče napadla myšlenka, jak by asi bylo prima, kdyby si mohl vytvořit počítačovou hru podle svých představ. Někteří zůstanou jen u vzletných myšlenek, jiní se v zápalu nadšení vrhnou přímo do programování, tvorby grafiky nebo psaní scénáře. A několika málo z nich tento koníček vydrží i několik let, stane se smyslem jejich života i tím, co je uspokojuje a naplňuje. Postupem času se z nich stanou profesionální vývojáři, kteří mají do někdejších zasněných idealistů daleko asi jako Kuba pod Fidelem Castrem k demokracii. Z vývoje her se za posledních deset let stal byznys jako cokoliv jiného. Vždyť jen náklady na pořízení dostatečného technického vybavení a nákup licencí na software pro několikačlenný tým se mohou vyšplhat do milionů až desetimilionů korun. A to nemluvě o dalších pravidelných výdajích na výplaty, pronájem kanceláří a další související věci.

Michal Acler, stálý spolupracovník Doupěte
Zarytý odpůrce čtyřiadvacetihodinového dne

Myšlenka dělat hry pro celosvětové trhy je hezká, ale pouhé nadšení pro její realizaci nestačí. Doba příležitostných tvůrců, kteří dělají hry jen po večerech, je již dávno pryč a na trhu přežívají jen ti nejsilnější. Vývoj her na světové úrovni není ani v nejmenším záležitostí pro pár lidí na dvě tři hodiny denně, ale tvrdá řehole spojená s několika tisíci hodinami prosezenými před monitorem. I přesto se u nás do tohoto bláznovství nebojí naskočit spousta firem a v mnoha případech se svými dílky slaví úspěchy po celém světě. Nebude proto od věci nahlédnout jim pod pokličku a zjistit, co za tím vším vlastně vězí.


Korea: Forgotten Conflict

Jak to všechno začalo

Nelze začít jinde než od Adama, tedy od historie vývoje her u nás. Desítky let totalitního režimu a spolu s ním související uzavřenost směrem na západ způsobily, že v tehdejším Československu bylo povědomí o informačních technologiích takřka nulové. Jistě, našlo se několik nadšenců, kteří doma vlastnili některý z osmibitových zázraků jménem Atari nebo ZX Spectrum, ale bylo jich skutečné minimum. A ještě méně pak bylo těch, kteří pro tyto stroje tvořili hry.

Vůbec nejvýraznější osobností domácí osmibitové éry zůstává pro pamětníky František Fuka, jenž pod značkou Fuxoft vydal několik titulů, které se brzy staly velmi oblíbenými, neřkuli legendárními. Herní kmeti si jistě se slzou v oku vzpomenou na lahůdky typu Podraz 3, sérii Indiana Jones nebo nápaditý Tetris 2. Všechny hry byly svým vzezřením poplatné době vzniku a i přes značně spartánskou grafiku si našly množství skalních fanoušků. Sám Fuka se navíc snažil o popularizaci her jako takových a za tímto účelem vznikly publikace „Počítačové hry I a II" a „Hry pro PC". Zhruba od první poloviny devadesátých let se ale Fuka věnuje výhradně překládání filmů do češtiny a hry už netvoří. Snad jedinou výjimkou byl před pár lety SMS titul xgenGo pro jednoho z mobilních operátorů.

Zhruba až do roku 1994 by se situace s českými hrami dala popsat všelijak, rozhodně ne však jako růžová. Právě rok po založení České republiky vychází vůbec první komerční česká počítačová hra jménem Tajemství Oslího ostrova. Tu stvořili dva studenti gymnázia, kteří si říkali Pterodon Software (podobnost jména společnosti s tvůrci Vietcongu není náhodná). Jejich připravované adventurní parodie si všiml Petr Vochozka a nabídl jim pomoc s vydáním hry. A protože měla úspěch, spolupráce pokračovala a vznikla další legenda jménem 7 dní a 7 nocí. Jak se záhy ukázalo, adventury jako žánr českým tvůrcům vyhovují. Ostatně se není čemu divit – není takový problém vytvořit i relativně rozsáhlou hru v několika lidech, což se třeba o akční střílečce říct nedá. V rychlém sledu tak následovaly další více či méně úspěšné tituly, z nichž za pozornost z dnešního pohledu stojí pouze Dračí historie, která byla jako vůbec první domácí hra nadabovaná. Živit se vývojem her bylo v té době nemyslitelné, proto za většinou z nich stáli studenti nebo lidé, kteří měli tvorbu jako koníčka při zaměstnání. České tituly se tak ani v nejmenším nemohly rovnat světové konkurenci.

Vietcong

Mafia

Ještě v roce 1995 vychází strategie Paranoia od Phoenix Arts, která byla jedním z mála zástupců tohoto žánru na světě. Na rozvoji strategického žánru u nás mají i nemalý podíl v té době začínající Zima Software se svými hrami Mutarium a Signus. Postupně se začínají objevovat i první vlaštovky spadající do logického žánru (Boovie, Fish Fillets) a dokonce i RPG (Rytíři Grálu, Prokletí Eridenu). Pořád však jde o tituly určené pouze a jen pro náš trh, zahraničí jako by tvůrci ignorovali. Ne tak na Slovensku, kde se tamějším tvůrcům z Cauldronu podařilo v roce 1998 protlačit tahovou strategii SpellCross pod hlavičkou vydavatele SCi na anglofonní trhy.

TAK JDE ČAS S ILLUSION SOFTWORKS

Neúspěšnější a nejrespektovanější domácí vývojářskou společností jsou bezesporu brněnští Illusion Softworks. Těm se v roce 1999 podařilo prorazit na světové trhy s titulem Hidden & Dangerous, což byl dostatečný impuls k započetí expanze, která v našich poměrech nemá obdoby. Souběžně s náborem nových lidí započaly práce na dalších projektech, jako byla třeba Mafia, druhý díl Hidden & Dangerous, Chameleon a další. V dobách největší expanze spadalo pod Illusion Softworks celkem 8 vývojových týmů z Česka i Slovenska.

V současnosti se počet týmů ustálil na čísle tři. Zakládání týmů na Slovensku prý bylo krokem do prázdna, jelikož bylo problematické tamější zaměstnance uřídit. V současnosti pracují pod hlavičkou Illusion Softworks skoro dvě stovky vývojářů (včetně lidí z bývalého Pterodonu) na třech titulech. Jedinou doposud oznámenou je válečná akce z blízké budoucnosti jménem Enemy in Sight, kterou připravuje zlínský tým a jejíž vydání je naplánováno na příští rok. Zbylé dvě hry jsou zahaleny silnou rouškou tajemství. I když by vývojáři sami chtěli, na odhalení těchto titulů je prý dostatek času a především toto právo bude náležet jejich vydavateli. Každopádně není tajemstvím, že oba projekty jsou navrhovány speciálně na míru konzolím nové generace, přičemž s platformou PC se také počítá. Jak nám při naší návštěvě v Illusion Softworks prozradili, jedna z her má jistou souvislost s Mafií a druhá je zcela nové IP (intellectual property – duševní vlastnictví/značka) z oblasti FPS žánru. Z toho jasně vyplývá, že se minimálně v horizontu dvou let nedočkáme třetího dílu Hidden & Dangerous. I když se Illusion Softworks profilují spíše jako tvůrci válečných her, připravované projekty by hráče měly v mnohém překvapit. Všechny v současnosti vyvíjené tituly jsou určeny pro dospělé hráče, fanoušky silných příběhů a pravděpodobně dostanou nejvyšší věkové doporučení.

Mezi hráči se čas od času objeví myšlenka, proč velká firma jako Illusion Softworks nespojí všechny své týmy a nesoustřeďuje se na jeden projekt. Pak by se mohla vyrovnat několikasethlavým vývojářským spolkům typu EA. Na první pohled to možná zní jako zajímavé řešení – efektivita práce by byla mnohem větší a hra by mohla jít na trh řekněme za rok od chvíle, kdy se o ní začne přemýšlet. Nicméně právě v několika na sobě nezávislých týmech vidí lidé z Illusion Softworks svou sílu. Zatímco menší vývojová studia, pracující na jednom projektu, by šlápnutí vedle nemusela ustát, velikánům to nehrozí – v případě, že na trhu propadne jeden z titulů, pořád jsou v záloze další, které mohou firmu vytáhnout z červených čísel.

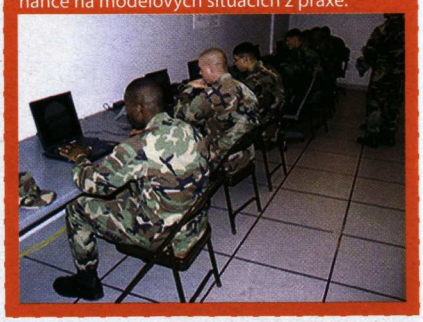
Výkonným ředitelem společnosti Illusion Softworks je Petr Vochozka, který do značné míry ovlivňuje podobu původního nápadu na novou hru. Spousta lidí se shoduje, že za úspěchem společnosti stojí jeho prozíravost a schopnost odhadnout aktuální potřeby trhu. Bez zajímavosti také není informace o jednáních Illusion Softworks a ministerstva informatiky o možném založení vysoké školy pro vývojáře přímo v České republice.

měřítku byl do jisté míry zásluhou štěstěny, jelikož příprava hry začala bez velkého plánování nebo průzkumu trhu. Něco podobného by bylo v dnešní době těžko představitelné. Více než milionové prodeje Hidden & Dangerous byly pro Illusion Softworks jasným impulsem k práci na dalších projektech a celkové expanzi týmu.

Druhým zásadním titulem, který dal světu vědět, že existuje nějaká Česká republika a že tam dokonce umí dělat hry, byla Operace Flashpoint od Bohemia Interactive Studio. Byť bylo dlouho dopředu vidět, že potenciál hry je obrovský, nikoho by ani ve snu nenapadlo, že úspěchy budou tak velké. Propracovaná válečná simulace si ze všech recenzí odnášela hodnocení kolem 90 %, což byla pro hráče dostatečná záruka kvalitní zábavy. A také že ano! Flashpoint zaujal neuvěřitelně rozsáhlým a především uvěřitelným světem, spoustou detailů a v neposlední řadě také poutavým příběhem.

AMERIČTÍ VOJÁCI HRAJÍ ČESKÉ HRY

Celosvětové úspěchy české hry Operace Flashpoint nejsou tajemstvím. Málokdo však ví, že se vývojářům z Bohemia Interactive Studio podařil jiný husarský kousek – ve spolupráci s firmou Coalescent Technologies vyvinuli speciální vojenský simulátor, jehož základy vychází právě z Operace Flashpoint. Výsledný produkt se jmenuje Virtual Battlefield Systems a využívá jej pro trénink svých lidí především americká námořní pěchota a mnohé další instituce, které potřebují školit své zaměstnance na modelových situacích z praxe.



Pojďme dělat byznys

Zmíněné úspěchy nezůstaly bez odezvy a spousta domácích tvůrců si rychle spočítala, jak může být vývoj pro zahraniční trhy lukrativní. Jako houby po dešti začala vznikat nová herní studia nebo se ohlašovaly tituly s šancí prorazit i jinde než jen u nás. Doba přitroublých adventur nebo jednoduchých logických her byla ta tam, a kdo chtěl být úspěšný, směřoval ke hrám světových měřítek. Zatímco před rokem 2000 byli Illusion Softworks takřka jediným „světovým" vývojářem u nás, po příchodu nového milénia jim vyrostla konkurence reprezentovaná 7FX (Team Factor), Altar Interactive (Original War, UFO: Aftermath & Aftershock), Mindware Studios (Cold War) nebo třeba Black Element Software (Shade: Hněv andělů). Všichni měli společný cíl – etablovat se na trhu, dělat chytlavé hry pro hráče z celého světa a především dobře fungovat a uživit se, což není tak samozřejmé, jak se může zdát.

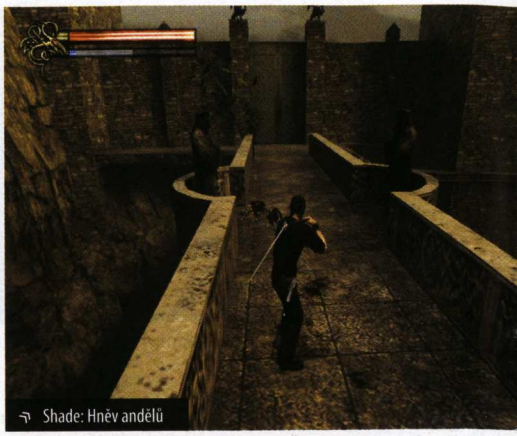
S přibývajícím časem dobývají světové hitparády další tituly, především pak z dílen Illusion Softworks a jejich spřízněného týmu Pterodon. Řeč není o ničem jiném než o fenomenální gangsterce Mafia a surovém válečném dobrodružství v džungli jménem Vietcong.

Skrytý a nebezpečný zlom

Zatímco většina českých vývojářů připravovala hry šité na míru domácímu trhu, ambiciózním Illusion Softworks se podařilo prosadit se se svým debutovým titulem Hidden & Dangerous i v zahraničí. Psal se rok 1999 a hráči z celého světa byli doslova lační po válečných hrách. Hidden & Dangerous prostě a jednoduše přišli ve správný čas a nabídli to, po čem všichni toužili. Jak později Petr Vochozka přiznal, úspěch v takovém

Situace dnes

Situaci na domácí scéně bychom v dnešní době mohli označit jako stabilizovanou. Všichni si uvědomují, jak je vývoj her riskantní záležitostí, a proto se snaží předcházet možným přehmatům. Trhu jasně dominují Illusion Softworks s několika rozjetými projekty a zhruba sto padesáti zaměstnanci. Daleko za nimi se pak nacházejí menší vývojářská studia, jako je třeba Bohemia Interactive Studio, Mindware Studios nebo Plastic Reality Technologies (tvůrci např. Korea: Forgotten Conflict, kterou najdete v plné verzi na CD/DVD). Na rozdíl od prvně jmenovaného velikána si tito malí hráči nemohou dovolit z ekonomických důvodů pracovat na více projektech najednou. A kdyby náhodou jejich hra na trhu neuspěla (což v dnešní době není zas tak nereálná možnost), firmě to může způsobit vážné, možná i existenční problémy.



ČESKÉ ÚSPĚCHY V ČÍSLECH

Skutečnost, že čeští vývojáři patří mezi světovou špičku, dokazují i čísla. Začít nelze ničím jiným než válečným titulem Hidden & Dangerous, který byl vydán v roce 1999 pod hlavičkou amerických Take 2. Ve stejném roce, kdy byla hra uvedena na trh, se jí prodalo přes 400 000 kusů a do dnešního dne toto číslo přesáhlo milionovou hranici. Nejprodávanější hrou vůbec je ale podle všeho Operace Flashpoint od pražských Bohemia Interactive Studio. Tato válečná simulace zaujala od data vydání v roce 2001 přes 1,8 milionu hráčů a toto číslo v současné době dozajista ještě rapidně naroste, jelikož před nedávnem došlo k vydání dlouho očekávané xboxové verze. Kvality tvůrců navíc podtrhují získaná ocenění „Nejlepší PC vývojář roku" z londýnské ECTS a „Nejlepší nový vývojář roku" z americké GDC.

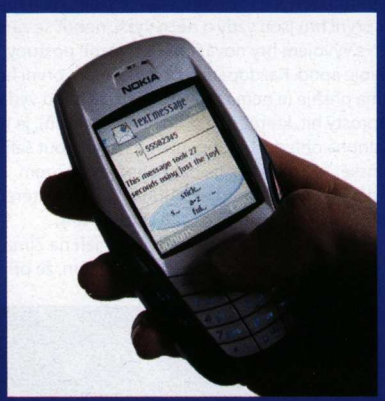
Velké úspěchy za našimi hranicemi slavila také Mafia. Když v září roku 2002 vyšla, dokázala se několik týdnů udržet v evropském i americkém žebříčku deseti nejprodávanějších počítačových her. Za rok prodejů se sice milionovou hranici překonat nepodařilo, nicméně i 800 000 prodaných kopií je úctyhodné číslo, o němž si spousta vývojářů může nechat jen zdát. Silný příběh navíc autorům vynesl nominaci v kategorii „Nejlepší scénář" na prestižní vývojářské akci IGDA. Fenomenální úspěchy zaznamenal také první díl Vietcongu z dílem Pterodonu. Ten v březnu roku 2003 úspěšně debutoval na 2. místě PC žebříčku v Anglii a dokázal se udržet mezi nejlepšími dvaceti tituly dlouhé 4 měsíce. Jeho oblíbenost mezi lidmi potvrzuje také to, že svého času patřil mezi 10 nejhranějších multiplayerových her na světě.

Pokud bychom měli zůstat doma, zjistili bychom, že u domácího publika největších úspěchů dosáhli Zima Software se svojí nevážně pojatou sérií o trampotách poldy Pankráce. Té se u nás a na Slovensku prodalo zhruba 80 000 kusů a toto číslo není zdaleka konečné – na trh se totiž v těchto dnech dostává pátý díl hry, jehož recenzi si můžete přečíst v tomto čísle.

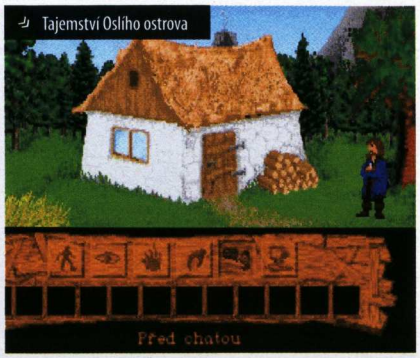
Relativně dobře fungují i Unknown Identity, resp. Future Games (Posel Smrti, Ni-bi-ru). V poměrně malém počtu lidí se jim daří produkovat adventury světové úrovně, které pokryjí

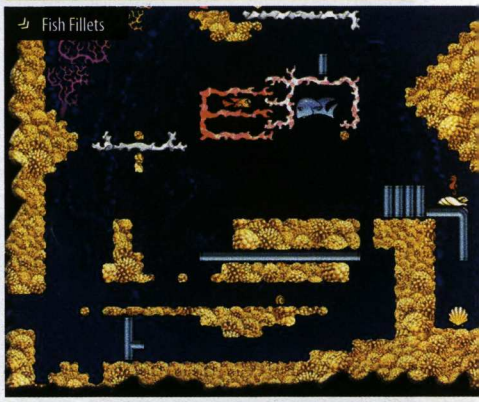
MALÍ, ŠIKOVNÍ, ÚSPĚŠNÍ A MOBILNÍ

Trh s mobilní zábavou šel za poslední roky výrazně nahoru. Na vlně zájmu o toto relativně nové odvětví se svezla spousta vývojářů z Česka a někteří si na něm vybudovali úspěšnou kariéru. Vůbec nejznámější společností poskytující obsah pro mobilní telefony a vyrábějící mobilní hry je Redboss. V jejím čele stojí teprve osmnáctiletý Jakub Řežáb, přičemž jeho firma působí na Slovensku, v Maďarsku, Slovinsku a v blízké budoucnosti se plánuje i expanze do Polska. Redboss v současné době zaměstnává zhruba dvacet lidí na plný úvazek a řadu externích spolupracovníků. Výhodou mobilních her oproti jejich „velké" konkurenci jsou především mnohonásobně nižší náklady na vývoj. Zatímco vývoj špičkové AAA hry se může pohybovat v desítkách milionů korun, u mobilních sourozenců jde spíše o desetitisíce až statisíce. I přesto však je konkurenčních týmů tvořících na profesionální úrovni mobilní hry v Česku málo. Vedle zmíněného Redbossu se povedlo prosadit pouze herní divizi pražského Macron Software nebo tetčickému Impossible.



náklady na vývoj a ještě si na sebe vydělají. S tvrzením, že se v našich podmínkách dá uživit i nízkorozpočtovými tituly, souhlasí i Pavel Šebor, ředitel pražské firmy SCS Software (Deer Hunter, Haunting Unlimited, Duke Nukem: Manhattan Project a další). „V současné době zaměstnáváme dvanáct lidí na plný úvazek, občas také využíváme služeb několika externistů pro věci jako zvuk a hudba, 3D modelování nebo testování. Těžiště naší práce už léta leží v tom, že děláme kompletní hry „na klíč". Jsou to sice menší hry s malým rozpočtem a krátkou dobou pro vývoj, ale každopádně máme vlastní technologii i vlastní interní tým schopný udělat hru od A do Z. Naprostá většina her, které jsme takto postavili, byla vytvořena v rámci klasického developerského kontraktu, v rámci něhož výsledný titul vlastní vydavatel. V nedávné době jsme však začali experimentovat i s vývojem titulů za vlastní peníze s tím, že vlastníme veškerá distribuční práva," vypráví. Jeden z největších úspěchů vidí Šebor v tom, že firma je ekonomicky stabilní již sedm let a že za tuto dobu ani jednou nepropásla výplatní termín. A i když se její hry v Česku oficiálně neprodávají, vždycky ho dokážou potěšit domácí fanoušci. „A snad je nezanedbatelným úspěchem i to, že





po tolika letech jsme sice trochu opotřebovaní, ale stále ještě neztrácíme optimismus a doufáme, že ty opravdu zajímavé hry máme teprve před sebou," uzavírá.

Bez peněz do vývoje nelez

Nejednou tu padla zmínka o tom, že vývoj her je neskutečně nákladná činnost, která se bez podrobného podnikatelského záměru neobejde. Na to bohužel doplatilo i několik domácích firem, které po vydání první hry zvolnily tempo nebo případně úplně vyhasly. Prvním příkladem může být nadějně vypadající projekt Team Factor od pražských 7FX. Mnohá média jej titulovala označením „Counter-Strike killer" a prorokovala mu skvělé vyhlídky. Jenže ejhle, něco se nepovedlo a první verze se z důvodu předčasného uvolnění na trh neprodávala tak úspěšně, jak by si vývojáři představovali. Hlavní vinu na svých bedrech nesl podle Vladimíra Šedivého, ředitele 7FX, vydavatel: „Pravdou je, že jsme si nevybrali příliš dobrého vydavatele. Jeho finanční situace již v době vydání hry nebyla dobrá a v jejím průběhu zkrachoval. Vyhlásili konkurz a my jsme za svoji práci nedostali zaplaceno."

V první chvíli to z pohledu nezasvěceného pozorovatele vypadalo, že tento neúspěch firmu 7FX položil – po vydání Team Factoru se dlouho nic nedělo a firma jen ohlásila práce na několika menších nízkorozpočtových projektech. Jak nás ale Vladimír Šedivý ujistil, tomuto segmentu trhu by se v budoucnu nechtěli věnovat: „Rozhodně jsme se nepřeorientovali na menší tituly, jde spíše o doplňkové produkty, které budeme pravděpodobně vydávat i v budoucnosti. Naším strategickým cílem však i nadále zůstává tvorba AAA titulů a již nějakou dobu se tím interně zabýváme. V budoucnosti se o tom jistě přesvědčíte."

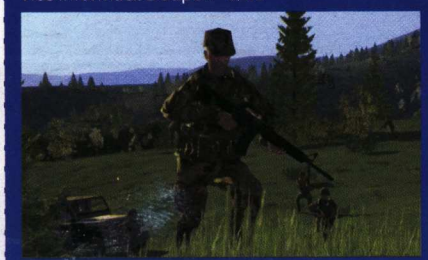
Mnohem hůře dopadla brněnská firma Lonely Cat Games, kterou založil s několika dalšími lidmi bývalý zaměstnanec Illusion Softworks Michal Bačík. Firma po dohodě pro svého původního zaměstnavatele vytvořila Hidden & Dangerous Deluxe, avšak jejich vlastní projekt nazvaný Atlantica se ani nedostal z produkční fáze. V herních médiích se objevilo pár obrázků, několik rozhovorů s tvůrci, ale po čase byl připravovaný titul ve vší tichosti poslán k ledu. V současné době se Lonely Cat Games specializují na tvorbu programů a her pro mobilní zařízení.

Finanční problémy se bohužel nevyhýbají ani známým a léty fungujícím týmům. V nedávné době domácí scénou otřásly zprávy o špatné ekonomické situaci brněnských Altar Interactive. Ti se prý zadlužili již po vydání své světové prvotiny Original War a právě od her s relativně známou značkou UFO (ne, licence skutečně nebyla potřeba) si slibovali návrat do kladných čísel. To se však nestalo a pohled do obchodního rejstříku napovídá, že byla nařízena exekuce za nedoplatky na sociálním a zdravotním pojištění zhruba ve výši 3,5 milionu korun. Stejně tak se vedly spekulace o krachu Pterodon Software. Jak se ale ukázalo, prý šlo pouze o fámy a celé osazenstvo Pterodonu se po dlouhých jednáních „jen" přesunulo pod křídla Illusion Softworks.

POHLED POD POKLIČKU

Ptáte se, na čem všem v současné době pracují domácí vývojáři? Připravili jsme pro vás přehled všech oznámených titulů z české kuchyně.

Co: **Armed Assualt**
Kdo: Bohemia Interactive
Krátce: Vylepšený Flashpoint zasazený do současnosti
Kdy: Prosinec 2005
Více informací: Doupě 7–8/05



Co: **Alpha Prime**
Kdo: Black Element Software
Krátce: Futuristická FPS s příběhem od Ondřeje Neffa
Kdy: Říjen 2006

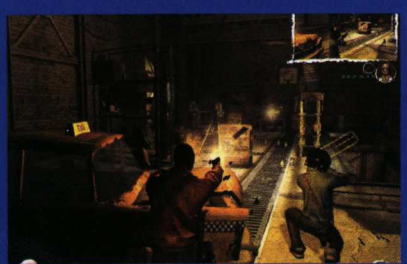
Co: **Enemy in Sight**
Kdo: Illusion Softworks
Krátce: Válečná akce z blízké budoucnosti
Kdy: Rok 2006
Více informací: Doupě 7–8/05

Co: **El Matador**
Kdo: Plastic Reality Technologies
Krátce: Střílečka z třetí osoby s nádechem koky
Kdy: Červen 2006
Více informací: Doupě 5/05

Co: **Loco Mania**
Kdo: 7FX
Krátce: Simulátor vlakového dispečera
Kdy: Únor 2006

Co: **Operace Flashpoint 2 (pracovní název)**
Kdo: Bohemia Interactive Studio
Krátce: Pokračování oblíbeného „simulátoru války"
Kdy: Zima 2006
Více informací: Doupě 7–8/05

Co: **Voodoo Nights**
Kdo: Mindware Studios
Krátce: Policejní duo jde po stopách mafiánského gangu
Kdy: Březen 2007



Co: **Žhavé léto 3 ½**
Kdo: Centauri Producion
Krátce: Trhlá adventura z prostředí amerického zapadákova
Kdy: Prosinec 2005
Více informací: Doupě 11/05

Zde se připojilo k jednomu z interních týmů a spolu s ním pracuje na zcela nové FPS hře pro next-gen konzole a PC. Zatímco vedení Altar Interactive prozatím nechce vzniklou situaci vůbec komentovat, lidé z Pterodonu si spojení s českou vývojářskou jedničkou pochvalují.

Hry jako investice do budoucna

Jedni říkají, že nejlepší zhodnocení investic poskytují nemovitosti, jiní si něco podobného myslí o hrách. Alespoň pokud bychom měli usuzovat podle počínání některých českých firem. Je totiž s podivem, že se najdou tací, co jsou schopni investovat do týmů, jejichž projekty se po svém vydání nedovedou ani z poloviny zaplatit. Pro příklad netřeba chodit daleko a stačí si vzít pražské Black Element Software. Jejich debutový titul Shade: Hněv andělů má kořeny někde na konci devadesátých let, přičemž na pulty obchodů se dostal až po více než pěti letech v říjnu roku 2004. Každý, kdo je trochu ekonomicky vzdělaný, si jistě dokáže spočítat náklady na „provoz" zhruba desetičlenného týmu fungujícího několik dlouhých let. A to by výsledná hra musela být proklatě úspěšná, aby se vše zaplatilo, což se v případě Shade pravděpodobně nestalo. Tuto domněnku nám nepřímo potvrdil i šéf týmu Radek Wolf: „Náklady na první hru jsou vždy o něco vyšší, neboť se zároveň s vývojem hry nová firma učí různé postupy vývoje apod. Každopádně pokud vydání první hry firma přežije (a nemá tedy to štěstí, že hned vydá naprostý hit, kterého se prodá miliony kusů), je to v mnoha ohledech dobrý důvod bouchnout šampaňské..." Firma funguje dál, čehož je důkazem nedávno ohlášený projekt Alpha Prime, na kterém se podílí nestor českého sci-fi Ondřej Neff.

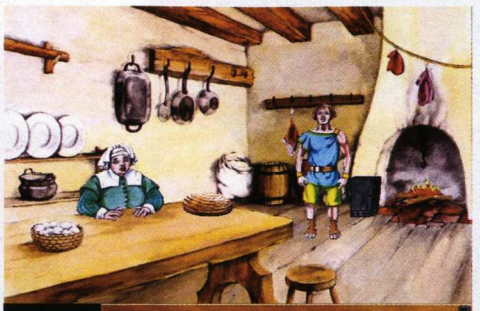
Podobný názor mají někteří vývojáři na Zima Software. Většina z nich se shoduje v tom, že při

UFO: Aftermath

Operace Flashpoint

Mutarium

Hidden & Dangerous 1


Gooka

Bloodline

ceně vývoje a především pak financích investovaných do marketingu si na sebe podobné projekty mohou vydělat jen velmi těžce. Když se k tomu všemu přidá i propad akčního hororu Bloodline, což byla první hra Zima Software pro zahraniční trhy, musí se firma zákonitě pohybovat v červených číslech. Je ale otázkou, kdy se u těchto firem jazýček vah převrátí na druhou stranu či spíše, zda se vůbec někdy převrátí. Podobný přístup chce hodně odvahy a především peněz.

Tak v čem to tedy vězí?

Jednoznačná odpověď na otázku, jak může v tak malé zemi, jako je Česká republika, vzniknout relativně velký počet světově úspěšných her, bohužel neexistuje. Vývojáři z Illusion Softworks se domnívají, že vše tkví v unikátním přístupu ke každému projektu, do nějž Češi vkládají něco z příslovečné fortelnosti a pečlivosti. Stejně tak jsou dle jejich názoru lidé u nás mnohem emotivnější než například v USA, tudíž do her dávají více srdce. Naopak nízké náklady na vývoj už pomalu přestávají být výhodou, jelikož se naše ceny pomalu přibližují těm západním. Navíc každý západní vydavatel si raději připlatí za dražší americké vývojáře s tím, že mu dodají hru v přesně stanoveném termínu, což u domácích vývojářů není pravidlem.

Nicméně právě v nižších nákladech na vývoj vidí naši konkurenční výhodu většina menších vývojových týmů. „Výhoda oproti zahraničním studiím je hlavně v relativně nižších nákladech na vývoj. Ve všech ostatních aspektech jsou podle mého názoru čeští vývojáři na stejné úrovni jako ti zahraniční," prozrazuje Radek Wolf z Black Element Software. Podobné stanovisko zastává i Vladimír Šedivý z pražské firmy 7FX: „Dnes opravdu žádné výhody nevidím. Tedy možná v cenové atraktivitě pro západní vydavatele, pokud se rozhodnou vydat hru z Česka. Vývojář musí především umět udělat velmi kvalitní hru a dokázat přesvědčit vydavatele o tom, že je prodejná. Navíc vybavení pro tvorbu hry stojí milióny. To je stejné pro nás i pro studia v zahraničí. Podle mě je budoucnost týmů lokalizovaných v České republice rozhodně ve skupinách složených z talentovaných a pracovitých lidí více národností."

S názorem, že by Češi jako národ byli příliš odlišní od svých zahraničních kolegů, příliš nesouhlasí Jiří Huňa, jednatel a hlavní grafik týmu Fanatic Games: „Myslím, že hlavní výhoda je především v poměru kvalita/cena. Říkat, že je to jen proto, že zde máme skvělé lidi, ty nejlepší grafiky či designéry a scénáristy, by byl asi nesmysl. Svět je velký a v každé zemi se najde spousta talentovaných lidí." Takřka podobné mínění má Pavel Šebor z SCS Software: „Být z Česka je výhoda i nevýhoda. V segmentu tzv. budget her, kde jsme se zatím pohybovali, je to spíš výhoda díky tomu, že umíme konkurovat cenou, resp. můžeme nabídnout výborný poměr kvalita/cena. Obecně bych ale neřekl, že právě čeští vývojáři jsou na tom lépe než kdokoliv jiný. Stejně jako zbytek východní Evropy máme relativní výhodu v tom, že si zatím vystačíme s o něco nižšími platy než týmy v západní Evropě nebo v USA, ale jenom to nestačí. Indie nebo Čína nejspíš mohou nabídnout mnohem lepší ceny. Navíc třeba ve Velké Británii si vláda uvědomuje, jaký má význam proexportně orientované podnikání, jako je vývoj her, pro platební bilanci, a své vývojáře podporuje snazšími daňovými odpisy."

Nejistá budoucnost

Na jednom se ale většina domácích vývojářů shoduje – budoucnost bude pro mnoho týmů značně nejistá. Herní scéna se konsoliduje rychleji než kdy jindy a stejně rychle rostou požadavky na vizuální i programovou stránku her. To se samozřejmě promítá do výsledné ceny vývoje, která je rok od roku vyšší. Tuto situaci urychluje nástup konzolí nové generace, které kvůli vysokým nákladům na vývoj ještě více zvýrazní rozdíly mezi velkými a malými týmy. Menší studia budou mít problémy na trhu prorazit, jelikož se vydavatelé snaží co nejméně riskovat a ve velkém skupují úspěšné týmy nebo menší konkurenci. Navíc rozdíly v komerčním úspěchu již dnes příliš neovlivňuje kvalita hry jako takové, jako spíše výprava, produkční hodnoty nebo marketingová kampaň. Přežijí jen ti nejsilnější a nejpřipravenější. Na druhou stranu zkušenosti domácích tvůrců ukazují, že úspěch nemusí být nutně spojen jen s AAA tituly, protože uživit se dá i tvorbou menších, nízkorozpočtových her. Zůstává ale otázkou, jak se celá situace vyvine v budoucnu a nakolik budou mít domácí tvůrci štěstí se prosadit se svými projekty a umem i v zahraničí.

DXT Computers
KONFIGURACE PC NA PŘÁNÍ
MAXIMÁLNÍ SLEVY
SOFTWARE V HODNOTĚ NĚKOLIKA TISÍC KČ ZDARMA
VÝHODNÉ SPLÁTKY
ISO 9001 ISO 14001
Certifikát ISO
DXT KOMPLET SPECIAL
AMD Sempron 2500+, 256MB DDR, 80GB HDD, FDD 3.5", VGA SIS 2D/3Dint, SB 3D 5+1 surround sound, LAN 10/100 Mb/s, DVD-ROM 16x/48x, 17" monitor TCO 99, klávesnice, myš
od 363,-/měs. s DPH 13.079,-
10.990,-
DXT KOMPLET MAX
AMD Sempron 2800+, 256MB DDR, 80GB HDD, FDD 3.5", VGA ATI 9600 Pro 128MB, SB 3D 5+1 surround Sound, LAN 10/100 Mb/s, DVD-RW/CD-RW, 17" monitor TCO95 FLAT repro, klávesnice, myš
SLEVA
od 462,-/měs. s DPH 16.648,-
13.990,-
VÝHODNÝ NOTEBOOK
Acer TravelMate 2313 NLC
Intel Celeron M 1,5GHz, TFT 15" LCD 1024x768, HDD 40GB ATA/100, RAM 256 MB DDR, Combo DVD/CD-RW, Modem 56k, síťová karta, USB 2.0 3x, Linux
od 529,-/měs. s DPH 19.028,-
TIP
15.990,-
PRESTIŽNÍ ZNAČKA POČÍTAČŮ
MINIMÁLNÍ CENY
VÝBĚR Z PC SESTAV:
SESTAVÍME VÁM POČÍTAČ PŘESNĚ NA MÍRU
Každý počítač DXT prochází náročnými výstupními testy s maximálně vyladěným BIOSem a ztišeným chodem ventilátorů.
DXT WORKSTATION
AMD Sempron 2500+ 64 bit
operační paměť 256MB DDR, HDD 40GB 7200 ot, FDD 3.5", 3D grafická karta up 32MB, SB 5+1 surround sound, LAN
HIT SLEVA
od 215,-/měs. s DPH 7.723,-
6.490,-
DXT EURO PC+
Intel Celeron 3,06GHz C346J
podpora 64bit operační paměť 256MB DDR, HDD 80GB, 7200 ot, FDD 3.5" 3D grafická karta GF4000 128MB TV, 3D stereo surround, DVD-ROM, LAN
SLEVA
od 314,-/měs. s DPH 11.293,-
9.490,-
DXT GAMES 007
Sempron 3000+ soc 754
operační paměť 256MB DDR, HDD 80GB 7200 ot, FDD 3.5", 3D grafická karta GF 4 128MB, AGP, SB 3D stereo surround, LAN, DVD-ROM
SLEVA
od 323,-/měs. s DPH 11.650,-
9.790,-
DXT TURBO 3000
AMD Athlon 64 XP 3000+
operační paměť 256MB DDR, HDD 80GB 7200 ot, FDD 3.5", 3D graf. ATI Radeon 9600 128MB, SB 5+1 surround, DVD-ROM 16x48x LAN
AKCE
od 413,-/měs. s DPH 14.863,-
12.490,-
ZÍSKANÁ PRESTIŽNÍ OCENĚNÍ:
DOPRAVA ZDARMA
EXPRESNĚ PO CELÉ ČR DO 24h
... A VÍCE NEŽ 10.000 POLOŽEK K PC A KOMPONENTŮ ZA EXTRÉMNĚ NÍZKÉ CENY!!
271 742 467
Provozní doba: Po - Pá: 9:30 - 18:00h; So: 10:00 - 14:00h
PRAHA 10 - Krymská 35, Tel.: 271 742 467, 69
BRNO - Kamenná 1, Tel./fax: 543 211 417
PLZEŇ - Klášterní 25, Tel.: 377 455 388, 89
ZLÍN - Vodní 453, Tel.: 577 431 491
OSTRAVA - 28. října 215, Tel./fax: 596 634 908
OLOMOUC - Masarykova tř. 28, Tel.: 585 423 895
HRADEC KRÁLOVÉ - Pražská 590, Tel.: 495 535 754
ÚSTÍ N. LABEM - Hrnčířská 18, Tel.: 475 209 312
KARLOVY VARY - Sokolovská 80, Tel.: 353 540 630
Č. BUDĚJOVICE - Husova 109, Tel.: 385 310 025
MARIÁNSKÉ L. - Kubelíkova 805, Tel.: 354 627 601
MLADÁ BOLESLAV - Staroměstské nám. 86, Tel: 326 734 858
Ceny jsou uvedeny bez DPH, v kategorii silver, platné při předložení této inzerce do 14 dnů od distribuce a platbě v hotovosti. Změna cen a sortimentu vyhrazena. Doprava zdarma platí pro objednávky nad 10.000,- Kč. Tiskové chyby vyhrazeny. Použité fotografie jsou ilustrační.
www.dxt.cz
inzerce

Žánr Strategie / RPG :: **Výrobce** Nival Interactive :: **Distributor v ČR** CD Projekt :: **Homepage** www.mightandmagicgame.com :: **Platforma** PC :: **Datum vydání** Březen 2006

JAK SE TĚŠÍME:

Heroes of Might and Magic V

Prastaré legendy vstávají z hrobu! Nejsou to shnilé zombie, ale hrdinové v blyštivém brnění nejmodernějších grafických efektů

Kdybychom přirovnávali herní společnosti k mýtickým bytostem, francouzský Ubisoft by na sebe vzal podobu archanděla křísícího herní série padlé drtivým náporem času. Strategie firmy je důkazem, že v zemi vína na rozdíl od zámořských „čím-víc-dílů-vydáme-tím-větší-zisk" společností někdo skutečně myslí: Najít herní kult, který mají hráči stále v povědomí, najmout zkušené autory a stvořit hit. Takto vznikl novodobý Princ z Persie, chystá se slibné RPG Dark Messiah of Might and Magic z kuchyně dungeonářských mistrů Arkane Studios a počátkem příštího roku zaklepe na vrata potomek nejlepších tahových strategií, které kdy brázdily povrch monitorů. Noví Heroes s sebou přinášejí závan azbuky a kruté ruské zimy – archandělé z Nival Interactive jsou po rozpadu New World Computing (původních autorů ságy) těmi nejlogičtějšími adoptivními rodiči. Jejich dvoudílná tahová strategie Etherlords byli de facto jen do jiného světa převlečení Heroes of Might & Magic (dále jen HoMaM).

Skromní hrdinové

Nival se stylizuje do role pracovitých ruských fandů HoMaM, nehraje si na herní bohy překopávající základy deset let fungující série. Proč také měnit herní systém, který se dá charakterizovat jako vrchol symbiózy turn-based strategií a RPG žánru? Pátý díl bude připomínat rekonstrukci památkové budovy – ponechá se skelet čítající taktické bitvy i prozkoumávání bohaté fantasy krajiny, nahodí se nová omítka v podobě výpravné zápletky, soudržnějšího světa se složitými zákonitostmi a nakonec nastoupí malíři s úchvatnou 3D grafikou, která přitáhne nováčky. Přestože na hře pracuje zcela nový tým, vývoje se účastní i několik zasvěcených osobností. Vrací se Rob King a Paul Romero, tvůrci hudby původní série, a na postu konzultanta se objevuje Steve Fawkner, spoluautor žánrově příbuzných Warlords.

Začít pracovat od píky na pokračování hry, kterou dlouholetí příznivci znají do nejmenšího slizkého vlasu smrduté medúzy, je těžký úkol. Největším šokem je zahození celého dosavadního univerza Might & Magic, což autoři odůvodňují tím, že bylo neskonale obtížné navázat na stovky odkazů a reálií starého známého světa. Minulé díly navíc nikdy neohromily příběhem; ten byl rozsekán do informačních oken v dílčích misích. S pátým dílem však přichází změna. „Při psaní příběhu a tvorbě prostředí jsme se nechali mohutně inspirovat autory jako J.R.R. Tolkien, Michael Moorcock a mnoha dalšími," komentuje ladění hry Erwan Le Breton z Ubisoftu. HoMaM V by měli být epickým vyprávěním v uvěřitelném, kompaktním světě hrdinů a magie, skrz nějž nás provede

TĚŠÍME SE:
Staré dobré Heroes
Moderní, pohádkovou grafiku
Silný příběh prokládaný animacemi
Desítky unikátních jednotek

BOJÍME SE:
Malého počtu novinek

Jsou 3D, mají silný příběh, nové nápady a přitom to jsou stále ti samí hrdinové síly a magie, které známe již deset let.

MIGHT & MAGIC MNOHA TVÁŘÍ

Sága Heroes of M&M prošla tolika změnami vizáže, že by jí mohl závidět i Michael Jackson. První díl předvedl ryze účelovou grafiku plnou pastelových barev a dětsky vypadajících postav v bitvách. Zato druhé pokračování je díky své ručně kreslené, neuvěřitelně pohádkové vizualizaci považováno za vrchol série. Přidaly se námořní výpravy a celá hra byla neobvykle komplexní. Třetí díl z nastoleného standardu nijak neslevil, ovšem místy se již přihlásila umělá grafika, která vygradovala v plastové prefabrikovaném čtvrtém pokračování. Podaří se firmě Nival návrat ke snovým lokacím plným magie?

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Chaotik, který si momentálně přeje, aby měl den 42 hodin

RPG prvky prostupují hrou jako magická pára tajuplnými lesy

šest kampaní (za každou rasu jedna) s celkovým počtem třiceti delších misí. Každá herní frakce bude mít v příběhu své přirozené místo, přičemž dřívější striktní rozdělení na ty dobré a zlé padne jako domeček z karet v uragánu.

Hráč bude sledovat jeden masivní epický příběh postupně z pohledu všech šesti stran, dočká se obligátních zvratů, zrady a dalších peripetií. Osou zápletky je mladá princezna Isabela, která jde v tradici emancipovaných herních hrdinek a místo krajkových šatů chrastí v tepané zbroji za svým novým snoubencem Nicolaiem, vládcem Svatého království grifů. Společné radování v plechu nicméně přeruší mohutný výron démonů z jam pekelných. Nicolai odjíždí do boje a po měsících, kdy o něm poslové nepřinášejí žádné zprávy, se hráč ujímá Isabely a vydává se na výpravu proti nesvatým hordám. Schematický nástin zápletky bude ověnčen jednak nedílnou rolí každé z ras, ale také úlohou prastarých draků, se kterými stojí a padá nový svět pátého dílu.

Vstříc fantastickému světu

Pro ty, kteří nehráli žádné z předchozích pokračování (což už je samo o sobě pádný důvod k dodatečnému dovzdělání), se sluší připomenout úlohu hrdinů. Hrdina projíždí rozlehlou mapou osetou pilami, mlýny, doly (nyní je budeme moci nechat hlídat vlastními jednotkami) a dalšími zdroji surovin, sbírá zkušenosti a bojuje proti konkurentům stejného druhu. Původně se hrdinové nemohli boje přímo účastnit a posilovali armádu pouze kouzly a pasivními bonusy. Čtvrtý díl povolil obojek a vrhl je do žáru bitev, často se však stávalo, že hráč porazil celou soupeřovu armádu s jediným extra silným rekem. Nival zvolil pro pokračování důmyslný kompromis. Ačkoliv bude hrdina primárně pouze kouzlit a zůstane v pozadí, v jeho magické knize se objeví několik speciálních schopností, které mu jednou za čas umožní vstoupit na pole. Isabela a jiní rytíři tak vyjedou na svém oři a srazí několik nepřátel k zemi, zatímco kouzlící postavy zůstanou věrné magii.

Když se autoři pokusili prohloubit herní možnosti, přidali tzv. „hrdinovu stezku", důležitý element posunující taktiku ještě o něco výše. Za určitých okolností bude možné vystopovat, kudy se v krajině prohnala nepřítelova armáda. Viditelnost stopy bude závislá na úrovni postavy – slavní hrdinové se stohlavými vojsky se jen tak neschovají. HoMaM ale nejsou jen strategií. RPG prvky prostupují hrou jako magická pára tajuplnými lesy. Ačkoli vlastní jednotky zkušenosti sbírat nebudou, hrdinové nejsou ochuzeni o nic z jejich dovednostního repertoáru. Hráč může zvolit cestu vývoje svého svěřence. Vybere logistiku a bude se prohánět mapou rychle jako vítr, ať už pojede po pevné cestě či přes bažiny? Nebo se stane mistrem v rekrutování neutrálních stvoření na hráčovu stranu? Každý postup na novou úroveň s sebou přinese možnost volby mezi podobnými schopnostmi a dokonce si nyní nebudeme vybírat pouze ze dvou, ale rovnou ze čtyř možností při každém upgradu!

Čtverce pole válečného

Objevitelské výpravy za nástrahami fantastické mapy, která se neomezí jen na lesy, palouky, ale vdechne život i jeskyním, dungeonům nebo celým podzemím říším, by samy o sobě vystačily na áčkovou hru. Variabilita a nestárnoucí hratelnost s profláknutým syndromem „ještě jedno kolo a končím" je však pojištěna boji, kdykoliv se hrdina v pancíři střetne s jiným sokem nebo s hrad-

HRDINOVÉ SÍLY A MAGIE

V pátém dílu se sice nesetkáme s žádným hrdinou známým z minulosti, na jejich místo však nastoupí noví, kteří si s nimi po stránce schopností a vyprofilovaných charakterů v ničem nezadají. Hlavní postavou je Isabel, královská dcera, která však nalezla útěchu až v chladné oceli a žáru bitev. Jejím protivníkem bude Agrael, generál pekelných vojsk, pod jehož velením vojskům nikdy neklesá morálka. Jak budou oba hrdinové vypadat, přibližují povedené artworky.

bami města. Dřívější hexagonální pole ustoupilo přehlednějšímu čtvercovému, na kterém je barevně vyznačen dosah každé z magických stvůr. Ty již nebudou tak anonymní, většina jednotek má mít svou osobní magickou knihu s vlastním repertoárem kouzel či schopností. Archandělé již tradičně uzdravují padlé, zatímco grifové mohou na pár kol odlétnout z bitvy a vrátit se s drtivým, mnohem silnějším útokem z nebes. Naši svěřenci budou dokonce krvácet! Postupné oslabování jednotek a klesání morálky vlivem prohraných bitev je skvělým nápadem, který má šanci umocnit dojem z táhlých, rozměrných fantasy válek.

Novou pumpou ženoucí krev soubojů nebude pouze fantastická grafika se zcela volnou kamerou a zoomováním, ale také tzv. Active Time Battle System. Ten zajišťuje dynamiku a rychlejší spád bitev především v počátcích hry, kdy bojujeme proti malým skupinkám slabých monster. Principiálně je tah každé jednotky omezen časovým limitem, takže pokud hráč nestihne zareagovat včas, nepřítel jej předběhne. Podobný systém funguje již léta například ve Final Fantasy nebo jiných soubojových RPG, přičemž dopad na napínavost

je skutečně znatelný. Když se později ke slovu přihlásí náročnější bitvy, není problém systém vypnout a proměnit hru v pomalou šachovou partii. Také velikost soubojových map je poplatná celkově živelnější hratelnosti, odvíjí se od počtu jednotek v obou armádách. Na počátku budeme bojovat pouze na několika polích, standardní souboje se ale odehrají na plochách o průměrné rozloze 140 × 140 čtverců a obléhání hradů nabude dokonce ještě větších měřítek.

Elfové a jiná havěť

Tvorba válčících stran a jejich jednotek se nese v duchu zhutňování herního světa. Jak tvrdí autoři, frakce již není jen seskupením několika (často nesourodých) fantastických tvorů, stejně jako města nebudou nakupením mnoha separátních budov. Každá rasa má svou historii, architektonický styl, preferovanou taktiku boje a samozřejmě unikátní kouzla. Podzemní tvorové (představení pod názvem Dungeon) jsou v podstatě matriarchální společností temných elfů. V jejich řadách nalezneme silné a velmi rychlé bojovníky, za něž bude ovšem nutné zaplatit větší obnos, a tak jich bude méně než takových kostlivců. Podzemí však ani v nejmenším neznamená, že frakce bude „zlá".

Vývoj příběhu by nás měl v mnohém překvapit. Grafický styl graduje s každou stranou. Zatímco Sylvané, neboli lesní elfové, žijí v temných hvozdech, nekromanti vyznávají ponuré gotické stavby, jež se tyčí kolem centrální citadely hlavního města. Jejich postupné přistavování bude nyní patrné i z pohledu na strategickou mapu.

Vizuální stránka HoMaM V není jen kombinací práce šikovných grafiků a rychlého enginu, který dovoluje nastavit jak klasický ptačí pohled z vrchu, tak přiblížení na detailní tváře hrdinů. Za řadou lokací a jednotek stojí koncepty francouzského malíře komiksů Oliviera Ledroita. Ten již s herním průmyslem zkušenosti má – na základě jeho komiksové řady The Chronicles of Black Moon (v originále Les Chroniques de la Lune Noire) vyšla roku 1999 poměrně zajímavá a graficky velmi přitažlivá realtime strategie se stejným názvem. Konečnou podívanou však obstarají naše grafické karty a jejich speciální efekty. Díky nim kouzla jako Holy Word, sprška meteoritů nebo Stoneskin doslova rozzáří obrazovku všemi barvami, a jak je vidět, odkaz lehce surrealistických Etherlords tak docela nevymizel.

Odklepnout tah!

Navzdory masivní kampani pro jednoho budou noví HoMaM bojovat rovněž na multiplayerovém poli. Hru přes internet, LAN nebo hot seat na jednom počítači doplní řada módů jako ghost nebo duel, ve kterém proti sobě nastoupí dvě znepřátelené armády a utkají se pouze v rámci jedné bitvy. Kdo by si nevybral z připravených map, sáhne po přiloženém editoru nebo generátoru náhodných misí. Rusko-francouzští Heroes of Might and Magic uspokojují řemeslným odkazem letité série zaryté pod kůži skalních fandů, stejně jako překvapují přídělem minoritních novinek. Nová éra probdělých nocí se pomalu blíží, navíc v české lokalizaci distribuční společnosti CD Projekt!

Temní elfové si podmanili ještěrky

Odvěcí protivníci – archandělé vs. ďáblové

Pohádková grafika – vizitka série HoMaM

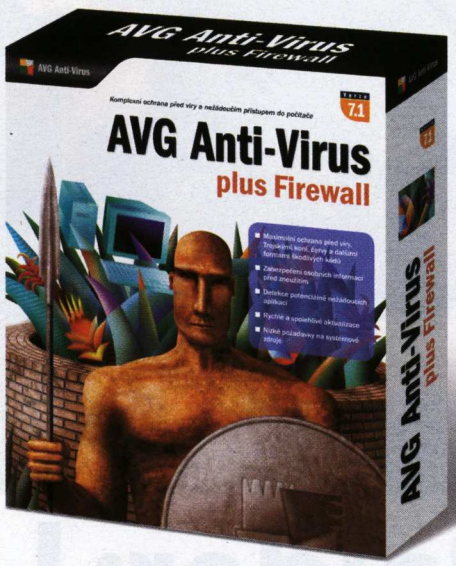
Boje mají jiskru

Kompletní ochrana před virovými útoky

AVG Anti-Virus

Verze 7.1

Professional



Novinka!

Integrované řešení kombinující antivirovou ochranu a ochranu proti neoprávněnému přístupu do počítače.

- **detekce potenciálně nežádoucích programů**
- **jednoduché nastavení** s pomocí průvodce, minimalizace aktualizačních balíků
- k dispozici samostatně pro **1, 2** a **5 instalací** i v rámci **AVG Multilicence**
- **cenově zvýhodněný** přechod z AVG Professional a SoHo
- **podpora Win 64-bit systémů**

Vyberte si to pravé řešení

- **AVG Professional** pro Windows 9x/Me/NT/2000/XP/Linux
- **AVG SoHo** pro malé firmy
- **AVG plus Firewall** – integrované řešení ochrany PC
- **AVG Multilicence** pro počítačové sítě
- **AVG Email Server Edice** pro emailové servery
- **AVG File Server Edice** pro souborové servery Windows NT4/2000/2003
- **AVG Linux Server Edice** pro poštovní servery

Servis a podpora

2-leté licence jako standard :: OEM licence na 12 měsíců :: víceúrovňová antivirová ochrana :: rychlá reakce na nové viry :: nepřetržitá technická podpora telefonicky i emailem :: antivirové i programové aktualizace :: rozšířená ochrana elektronické pošty :: výhodné ceny pro školství a zdravotnictví

Více se dozvíte na **www.grisoft.cz**

© GRAPHICS DESIGN PYRAMIDE

GRISOFT

GRISOFT, s.r.o. Lidická 31, 602 00 Brno
tel.: 549 524 011, fax: 541 211 432
e-mail: obchod@grisoft.cz, http://www.grisoft.cz

CÍGLER SOFTWARE, a.s., Račianska 66, 831 02 Bratislava
tel.: +421-2-44 46 27 46, fax: +421-2-44 46 22 91
e-mail: info@avg.sk, http://www.avg.sk

JAK SE TĚŠÍME:

Žánr Akční plošinovka z pohledu třetí osoby ▸ **Výrobce** Crystal Dynamics ▸ **Vydavatel** Eidos ▸ **Homepage** www.tombraider.com ▸ **Platforma** PC, PS2, Xbox, Xbox 360, PSP ▸ **Datum vydání** Jaro 2006

Tomb Raider: Legend

Indiana Jones v šortkách napravuje svou pověst

Kdykoliv se stane některá fenomenální událost vícekrát za sebou, je z toho trhák jen napoprvé. Jak píše Douglas Adams ve svém Stopařově průvodci galaxií, i kdyby přistál létající talíř, bude se o něm psát červenými titulky jen jednou. Každé následující přistání bude jen fádní „Přistálo další UFO, tentokrát modré". Stejný osud stihl téměř devět let starou herní sérii, která revolučně převedla koncept plošinovek do 3D prostoru. První díl znamenal převrat, ovšem každý další jen zvětšoval poprsí hlavní hrdinky na úkor novinek. Když se v šestém dílu přiblížila anatomie Lary Croft reklamě na plastickou chirurgii, uzmul vydavatel trademark série zkornatělému týmu Core a svěřil jej svěžímu studiu Crystal Dynamics (Legacy of Kain, Project: Snowblind). Revitalizovaný Tomb Raider bude podobný prvnímu dílu – spletitý s důrazem na prostorové hádanky, plný ladných pohybů Lary. A dokonce i její křivky nabraly zpátečnický směr!

Lara z Persie

Tomb Raider: Legend představí mnohem organičtější a uvěřitelnější stavbu úrovní, než kterýkoliv jeho předchůdce. Pomyslné rozdělení na čtverce, po kterých se Lara v minulosti pohybovala, je totam, chůze i poskakování bude daleko plynulejší. Stejně jako v Prince of Persia, hře, která postavila logické third-person akce na nohy, slibují designéři poměrně realistické prostředí, zde plné peruánských kobek, afrických oáz s vodopády a zamrzlých pohoří Himálaje. Ovšem tam, kde perský princ dává stále více přednost soubojům, Crystal Dynamics přejíždějí do jiného pruhu,v němž je akci vyhrazen prostor z méně než jedné třetiny.

Zbytek hry byl měl představovat koncentraci těch nejnápaditějších hádanek spojených především s prostorovou orientací a překonáváním místností plných skrytých mechanismů a nebezpečných pastí. Avšak i když bude hráč nucen uvést do provozu léta zahnívající periferii jménem mozek, hra nemá být nijak zvlášť náročná – místnost s puzzlem vždy nejprve přehledně projede dynamická kamera a samotná Lara bude mít několik herních pomocníků k překonávání nástrah. Rozporuplná zůstává pouze hrací doba, příběh by nás měl protáhnout všemi kobkami během dvanácti hodin. Mělo by to ale být napínavých dvanáct hodin! Ačkoliv je příběh tajen, ze starých postav by se měl vrátit sluha Winston

Legend bude jako první díl – spletitý s důrazem na prostorové hádanky a plný ladných pohybů Lary

TĚŠÍME SE:

Náročné prostorové hádanky
Obrovské a členité prostředí
Nové pohyby spojené s mezihrami
Kvalitní grafiku

BOJÍME SE:

Krátké herní doby
Prokletí série Tomb Raider

Lara Croft se stala legendou již dávno. Díky TR: Legend se má šanci stát legendou se všemi poctami. Rezignace na nové herní principy a vypilovávání prvků, které udělaly z prvního dílu hit, se zdá být skvělým tahem zkušených autorů.

a dokonce ani na samotných misích již nebudeme sami odříznuti od světa. Prostřednictvím headsetu nás bude novými informacemi zahlcovat Lařin archeologický kolega Zip.

Salto, kotoul, stojka, úskok

Nový engine, který odhazuje čtvercové šablony, se projeví i na pohybech a plynulosti Lařiny postavy. Ta se nyní naučila desítkám nových akrobatických kousků, které budou z části naskriptovány a spojeny jen s určitou překážkou. Pokud hráč ručkuje po římse, která je náhle přerušena, může se odrazit ke stěně naproti, od ní na další zeď a sérií skoků tak dosáhnout nepřístupné plošiny. S každou překážkou však bude animace jiná a stejně tak rozdílná by měla být i smrt. Špatné zmáčknutí tlačítka však dle autorů nemusí nutně znamenat konec – stačí pohotově stisknout „záchrannou" klávesu, kterou nám hra předhodí, a Lara se na poslední chvíli zachytí.

Zpestřující novinkou se stanou efektní mezihry v častých zlomových situacích. Pokud bude hráč muset přeskákat po sérii sloupů, při tom se vyhýbat kmitajícím břitvám, na konci se odrazit k římse a během celé eskapády přečíst výtisk Doupěte, již nebudeme muset zdlouhavě zkoumat, kdy a kam na chlup přesně skočit. Na obrazovce se vždy objeví příslušná kombinace kláves (skok, otočka, chycení se…), kterou bude nutné ve striktním časovém intervalu stisknout. Infantilní zjednodušení? Ne, jen prostředek, jak odstranit frustrující metodu pokus / omyl. Navíc bude každá série mačkacích eskapád unikátně skriptována, takže bude Lara na obrazovce předvádět pravé představení hodné indiana-jonesovských filmů.

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Fanatický antisportovec se zálibou v dobrých filmech

Nažhavte mozek!

Puzzly budou vycházet z herního prostředí. V podzemních kobkách hráč využije přízračných paprsků světla, které se spouštějí úzkými šachtami z povrchu nebo ze soch a tradičních plošinek. Tvůrci Legacy of Kain nezapřou svůj hádankářský um a zároveň chtějí vdechnout hře o něco realističtější formu. Lara, byť atletičtější než dříve, již nebude posunovat tunové kvádry, ale např. kutálet obrovské a realisticky se chovající kamenné koule, kterými zatížíme mechanické plošiny. Svou úlohu budou hrát i rozdílné povrchy. Po plazivém křoví se dá zlézt i strmá stěna, zatímco ke kovovým prvkům se může přichytit Lařin magnetický hák na laně, s jehož pomocí lze jednak šplhat, ale také shazovat sochy nebo balvany. Důmyslným pomocníkem je RAD, dálkové analyzační zařízení zabudované v dalekohledu, které odhalí nestabilní konstrukce nebo hořlavé prvky.

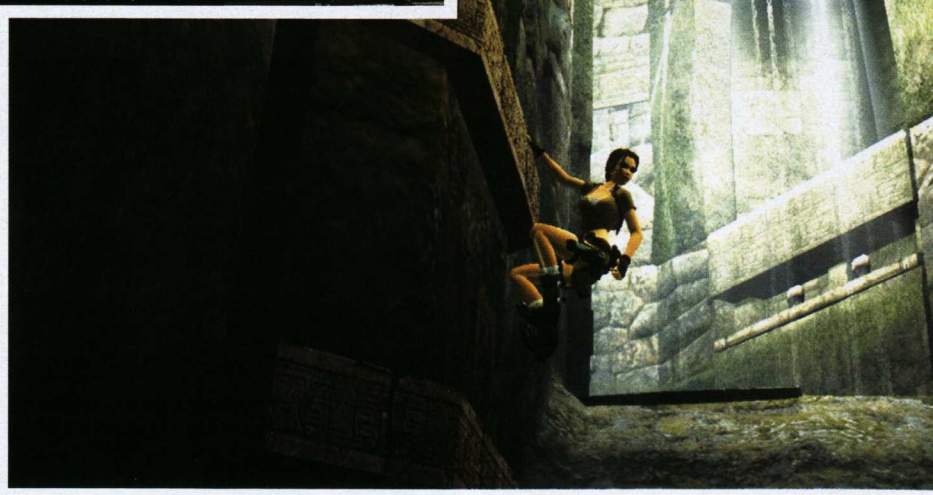
Lara bez pistolí je jako James Bond bez Martini. Souboje mají být vyvrcholením úspěchu v hádankově skákací sféře, ale i tak budou plné adrenalinu a zakončovacích chvatů, kdy Lara vyběhne zlounovi na ramena a střelí jej do hlavy, ať již pistolí, brokovnicí, samopalem nebo další ze sedmi zbraní. Legend vychází na staré generaci konzolí, ale také na Xboxu 360. Grafika je impresivní zejména díky hře světla a stínu, práci s obrovskými úrovněmi a monumentálními stavbami. Hratelné ukázky odhalily bezchybnou kameru, která neustále drží ve výhledu detailní křivky Lary (nyní má dvakrát víc polygonů než v Angel of Darkness), sérii aktuálních překážek a také rozlehlé prostory místnosti, ve které se právě nacházíme. Tomb Raider se stal synonymem nastavované kaše. Legend má největší šanci stát se synonymem nápravy.

Některé hádanky využijí hry se světlem

UPÍŘI Z CRYSTAL DYNAMICS

Anglická firma Crystal Dynamics je známá především díky herní sérii, která započala roku 1997 2D mlátičkou Blood Omen: Legacy of Kain. Další díly ságu transformovaly do podoby návykově hratelných třírozměrných plošinovek – odtud zkušenosti při tvorbě TR: Legend. Ve hře jsme sledovali cestu dvou upírů, nejprve Kaina, v dalších derivacích pojmenovaných Soul Reaver a pak Raziela, kteří si klestili cestu spletitým příběhem, jenž má i dnes co nabídnout.

Lara si často zaplave mezi sinicemi

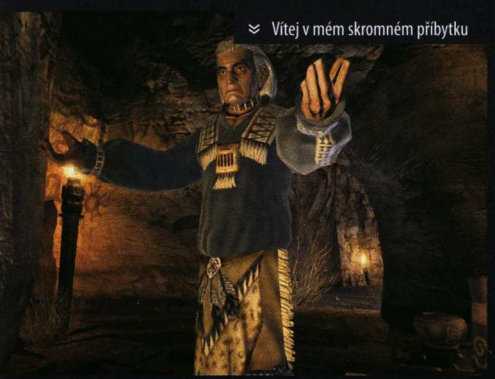


Prey

Žánr Akce :- **Výrobce** 3D Realms / Human Head Studios :- **Vydavatel** Neznámý :- **Homepage** www.prey.com :- **Platforma** PC, Xbox 360 :- **Datum vydání** Jaro 2006

Dávno pohřbená mrtvola se vrací v plné síle

Nejen lidé, ale i hry mívají zajímavé osudy. Vezměte si kupříkladu takový Prey. Jeho vývoj byl s velkou pompou ohlášen již v roce 1996, ale do dnešního dne hra nevyšla. Jak je to možné? Autoři si ukousli příliš velké sousto a po několika odkladech uložili nadějně vypadající projekt k ledu. Uplynulo několik let, Prey upadlo v zapomnění, když tu zčista jasna oživují vývoj svérázní 3D Realms (známí především díky další akci s netradičním osudem, Duke Nukem Forever). Ti ve vší tichosti navázali spolupráci s Human Head Studios (autory vikingské akce Rune) a resuscitovanou hru s grácií sobě vlastní představili na letošní E3. Netřeba dodávat, jaký úspěch zaznamenala – několik médií ji ocejchovalo značkou pro největší překvapení výstavy, jiní ji označovali za nejnadějnější hru vůbec.



» Vítej v mém skromném příbytku

« Měl bys navštívit zubaře

Kosmický Indián

Příběh hry je ujetý a na první pohled může působit lacině, ovšem jak se záhy dozvíte, k celkovému vyznění hry se jistě hodí. Hlavní postavou je mladý Indián Tommy Hawk z kmene Čerokézů. Ten žije se svými blízkými v rezervaci, i když takřka neustále sní o tom, že ji opustí. Udělal by to už dávno, nebýt přítelkyně Jenny, které se tato myšlenka příčí. Tommy tak žije poklidným životem, poflakuje se po baru, kde Jenny pracuje, a je ze svého života rozmrzelý. Z letargie ho vytrhne nečekaná událost, při níž je celý bar i s jeho osazenstvem pohlcen obrovskou mimozemskou lodí. Šokovaný Tommy se v první okamžik nemůže vzpamatovat, aby si vzápětí uvědomil, že Jenny zmizela. Na nic proto dlouho nečeká a vydává se na průzkum lodi. Ta je – jak asi tušíte – plná nepřátelských stvoření, s nimiž se Tommy musí vypořádat.

nesouvisejících úrovní, v nichž se budou nacházet další pohlcení lidé spolu s množstvím bizarních věcí. Portály jsou zajímavě zpracovány také po grafické stránce. Brána může mít podobu malé štěrbiny ve sloupu, která otevře výhled z malé komůrky do obrovského sálu plného nepřátel, zatímco při pohledu z boku vidíte, že ve skutečnosti za sloupem nic není! Když z takového portálu začnou vylétávat rakety, je o parádu postaráno.

Gravitace na tisíc způsobů

Isaac Newton se musí otáčet v hrobě. Páni vývojáři zcela popřou jeho gravitační teorii a zpřístupní nám tzv. antigravitační plošiny, s nimiž se dají dělat pořádné psí kusy. Jakmile plošinku objevíte, stačí si na ni stoupnout a pak? Nebude pro vás problém chodit po zdech nebo lézt po stropě. Hra tímto jednoduchým elementem získá zcela nový rozměr. Ovšem pozor, podobnou možnost mají i nepřátelé, takže mít oči na stopkách bude jeden ze základních předpokladů hry. Zatímco ve většině dnešních titulů hledáte nepřátele všude okolo sebe, v Prey mohou být doslova kdekoliv!

Tím ani zdaleka hrátky s gravitací nekončí. Pokud jste hráli Armed & Dangerous, jistě si vzpo-

Michal Acler, stálý spolupracovník Doupěte
Přerostlé dítě, co si rádo hraje s čímkoliv, kdekoliv a kdykoliv

Prey popírá Newtonovu gravitační teorii

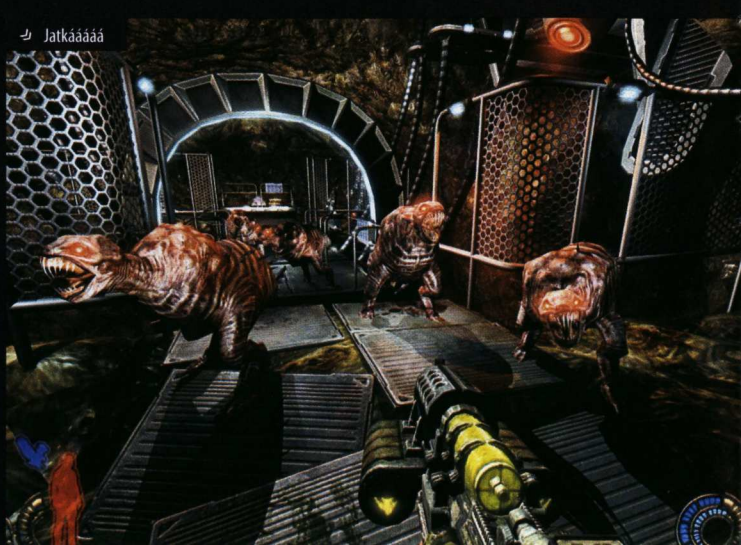
První a rozhodně ne poslední neotřelostí, která na Prey zaujme, je použití portálů. V podstatě celá mimozemská loď jimi bude protkána a vy (nebo vaši nepřátelé) skrze ně můžete cestovat na různá místa. Pro zvýšení atraktivity budou brány různě prostorově orientovány, a tak můžete po skoku do díry v podlaze vyletět otvorem umístěným na jiném místě ve zdi. Nikdy nebudete vědět, co přesně máte očekávat, což je jedině dobře. A když na vás některou z bran neočekávaně vpadnou nezvaní nepřátelé, nastane pravý kolotoč!

Kosmická loď bude jako několik různých světů. V těsné blízkosti tu najdete množství na pohled

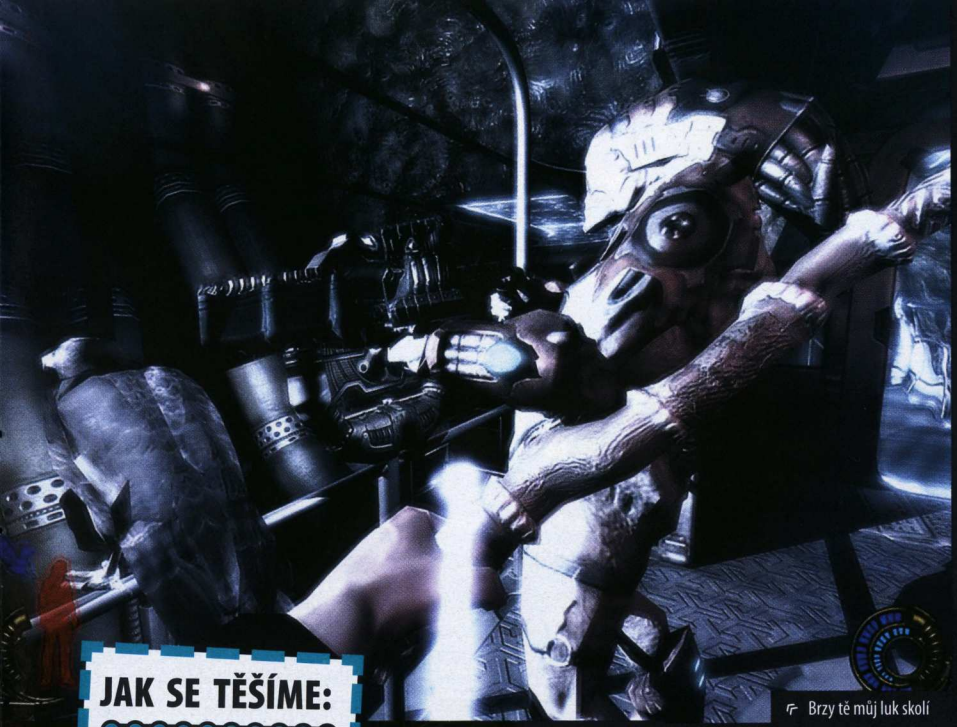
menete na jednu ze zbraní, která dokázala obrátit svět naruby. Něco podobného nás čeká i v Prey. Na určitých místech budete moci najít přepínače, pomocí nichž lze v mžiku změnit směr gravitace. Přidejte k tomu ještě propracovaný fyzikální model všech předmětů a stroj na výrobu obří paseky je na světě. I když je Prey hra ryze akční, sem tam by mělo dojít na jednoduchý puzzle na způsob přesouvání krabic, který bude založen na možnostech práce s gravitací.

Jako Indián bude mít Tommy unikátní schopnosti, jež mu může závidět každý průměrný akční hrdina. Naučí se je od ducha svého

« Bojíš se nás?



» Jatkáááááá

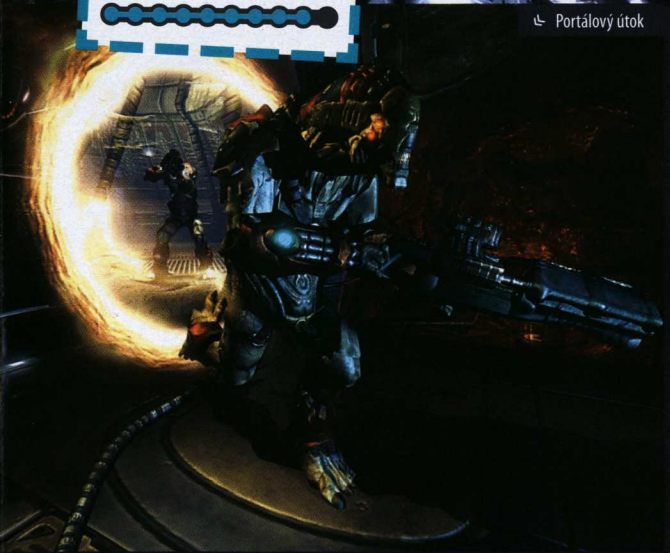


Brzy tě můj luk skolí

NOVÝ VERSUS STARÝ PREY

Skutečnost, že je Prey oživením několik let mrtvého titulu, jsme již několikrát zmiňovali. Mnohem zajímavější je ale porovnání „starého" a „nového" Prey. Zdálo by se, že připravovaná hra vzniká na základech svého předchůdce. Chyba lávky! Sami 3D Realms se při ohlášení v roce 1996 dušovali, že chtějí opustit humorné pojetí svých her (viz Duke Nukem 3D) a hrát na vážnou notu. Právě Prey měl být titulem, jímž měli své přání zrealizovat. Hlavní postavou měl být klasický americký hrdina se spoustou ctností a jménem Talon Brave, který se měl postavit proti hordě tří mimozemských ras (vše samozřejmě ve vší vážnosti). Můžeme být možná vlastně rádi, že k vydání hry nakonec nedošlo.

JAK SE TĚŠÍME:



Portálový útok

zemřelého děda, který jej bude provázet po celou hru a bude plnit roli staršího a zkušeného mentora. První paranormální schopností je možnost na okamžik opustit své tělo. V tomto stavu budete neviditelní, můžete procházet zdmi a samozřejmě také likvidovat nepřátele, nicméně pouze pomocí luku. Pokud zemřete, ještě než se odeberete do věčných lovišť, vám bude dána šance získat zpět svůj život. Ta bude probíhat formou jednoduché minihry, která vás přenese do mystické arény. Zde musíte pomocí luku střílet duchy již zemřelých nepřátel. Samozřejmě čím úspěšnější budete, tím vyšší je pravděpodobnost, že se vrátíte do světa živých. Vaším neocenitelným společníkem se stane rovněž jestřáb Talon, který bude vaším nebeským okem a stejně tak pomocníkem při luštění mimozemského písma.

Zbraně a jak na ně

Zbraňový arzenál se nedá ani v nejmenším případě označit za klasický, protože v něm nenajdeme žádnou profláknutou brokovnici ani rotační kulomet. V tomto směru autoři popustili uzdu své fantazii a uvedli do života povedenou biomechanickou výbavu, která je do značné míry ovlivněna obyvateli kosmické lodi. Jako první si osvojíte elektrického štírka na kovové tyči, postupem času kraby s vybuchujícími klepety atd. Podobně netradiční jsou nepřátelé, jejichž cyberpunkově organická a řádně nechutná vizáž se jen těžko popisuje.

Z grafického hlediska čekejte pastvu pro oči. Tu bude mít na svědomí inovovaná verze Doom 3 enginu. Veškeré textury by měly být detailnější, stejně jako modely postav, jejich mimika nebo třeba okolní prostředí. Vedle toho dojde i na lepší podporu fyziky, což je ostatně nutnost vyplývající z použitých herních prvků (hrátky s gravitací atp.). Na druhou stranu je jasné, že každý špás něco stojí, a proto nebudou nároky na výkon počítače zrovna nejmenší.

S myšlenkou, že dnešním hrám chybí humor, se pravděpodobně ztotožníme všichni. Právě proto můžeme jen kvitovat pomalu se rozšiřující řady vtipně pojatých titulů, jako jsou třeba zmiňovaní Armed & Dangerous, Nitro Family, Dungeon Keeper nebo nedávné Bard's Tale. A tím spíše, když se k tomu přidá zvrhlý design úrovní a protivníků à la Quake.

TĚŠÍME SE:

Ujetý příběh
Perfektní zpracování
Hrátky s gravitací

BOJÍME SE:

Překombinovanosti
Komplikovanosti

Říká se, že se mrtvoly nemají vykopávat. Prey je ale výjimka potvrzující pravidlo, kterou vývojářům nemáme za zlé. Ještě aby – hra totiž vypadá velmi slibně!

Zpracování vody je excelentní

Tak jste se tu pěkně vyrovnali, můžete klidně umřít

Představu o taxíku budoucnosti mají autoři šílenou

Šestinohé hvězdy v akci!

Supreme Commander

Renesance na poli válečných strategií

Žánr Realtime strategie **Výrobce** Gas Powered Games
Vydavatel THQ **Homepage** www.supremecommander.com
Datum vydání Září 2006

Za svou patnáctiletou kariéru stihl Chris Taylor leccos: stvořit hru se statusem legendy (Total Annihilation) i komerčně úspěšný titul (Dungeon Siege). Dungeon Siege se před několika týdny navrátilo v novém pokračování a nyní přichází řada na strategický Total Annihilation. Práva na původní název vlastní vydavatelství Atari, Gas Powered Games tak byli nuceni sáhnout po odlišném jménu nové hry. Cíle však zůstaly nezměněné.

„Staré" strategie jsou passé

Supreme Commander má přinést pravé tsunami, které po letech stagnace rozhýbe stojaté vody realtime strategií. Zapomeňte na dosavadní principy a pravidla: pokud máte dvě jednotky a nepřítel tři, neznamená to, že automaticky prohrajete. Nic není tak jednoduché a dobře to ví i Chris Taylor. Podle něj je Supreme Commander čistou simulaci a nelze ho se současnými strategiemi vůbec srovnávat.

Důraz na realismus by měl prostupovat celou hrou. Těžkotonážní bombardéry nemají šanci proti lehkým stíhačkám, tank jen stěží dožene rychlého, šestinohého robota. To samé platí o trajektorii střel – pokud se budete snažit zasáhnout cíl z jedoucího tanku, pravděpodobně neuspějete. Stojící tank je ale na druhou stranu snadným terčem pro nepřátelské letectvo. Jednoduše řečeno: každá jednotka bude výjimečná, ale také zranitelná, pakliže využijete jejích slabých míst.

Vzhůru do budoucnosti

V singleplayerové kampani se stanete svědky konfliktu tří stran, lidí (United Earth Federation), Aenů a Cybranů. Pozadí války připomíná svět Matrixu, lidská rasa však tentokrát nebojuje pouze proti strojům. Zápletka má své počátky v roce 2018, kdy vědci na Zemi objevili princip transportu látek na bázi kvantových tunelů. Po přibližně padesáti letech intenzivního výzkumu se roku 2062 podařilo přenést prvního člověka, což znamenalo průlom nejen v oblasti turistického ruchu (ze Země na Neptun za 0,2 sekundy), ale také v osídlování nových světů.

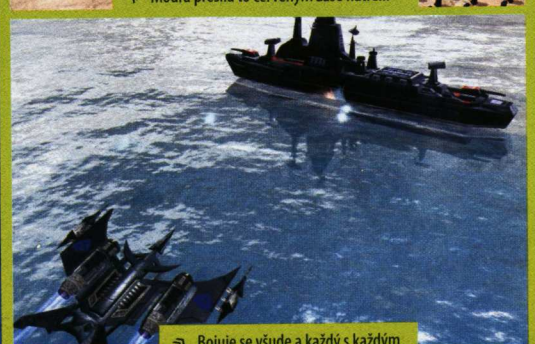
Technologie se zlepšovala a lidstvu se do roku 2494 podařilo obsadit na 110 planet. Expanzivní politika dostala trhlinu, když kolonisté narazili na mimozemskou rasu Aeonů. Nešlo vůbec o přátelské rozhovory. Diplomacie selhala a vypukl konflikt neuvěřitelných rozměrů. Aby to nebylo tak jednoduché, na Zemi se současně vzbouřila frakce Cybranů usilujících o samostatnost. Do bojů se zapojíme o čtyři sta let později, kdy se válka rozrostla na většinu planet a plně se jí účastní všechny tři strany.

Hlavním bojovým prostředkem těchto tří stran jsou obří mobilní základny zvané Supreme Commander. Jde o pomalejší jednotky, které ze svých útrob vyvrhují nové vojáky unikátní pro každou frakci. Lidské jednotky jsou střídmého

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Čerstvý WoW-abstinent

Supreme Commander nepřinese do vod RTS slabý vítr, ale vyvolá tsunami

Modrá přesila to červeným zase natře...



Bojuje se všude a každý s každým

TĚŠÍME SE:
Simulaci boje
Příběh
Bitvy na zemi, vodě i ve vzduchu
Systém „inteligentního klikání"
Grafické hody

BOJÍME SE:
Přílišné složitosti

Spojení Chris Taylor a strategie už jednou vyšlo na výbornou. Není nejmenší důvod, proč by se nemělo povést i napodruhé.

JAK SE TĚŠÍME:

designu a dominují pozemním bojům. Aeoni vynikají ve vzduchu a také uměleckým ztvárněním svých strojů. Cybranské zbraně vypadají směšně, vzhledem připomínají nerezové vybavení kuchyně a jejich hlavním poznávacím znamením jsou mechové o několika nohách.

Unikátní arzenál každé ze stran ještě více posílí myšlenku rozmanitosti a nutnost použití promyšlené taktiky kombinující výhody různých jednotek. Mapy budou obrovské (hovoří se až o čtyřech kilometrech čtverečních), takže budete moci svůj vojevůdcovský talent naplno rozvinout.

Od lodního šroubu až po pásy

Charakteristickým rysem jednotek je jejich velikost. Bitevní lodě mají být tak obrovské, že pro jejich kompletní zobrazení budete potřebovat dual-screen. Důležitou roli bude hrát rychlost, s jakou dokážete své svěřence přemístit k nepřátelské linii. Budete k tomu moci využít obrovské létající transportéry, do nichž se najednou vejde až 14 malých robotů nebo 2 tanky. Existuje i druhá varianta – přesunout jednotky po vlastních. Musíte však počítat s protiletadlovými kanóny, přenosnými generátory štítů či rušičkami radarů. Zajímavě zní možnost vytvořit kolem jednotek neproniknutelný obranný štít.

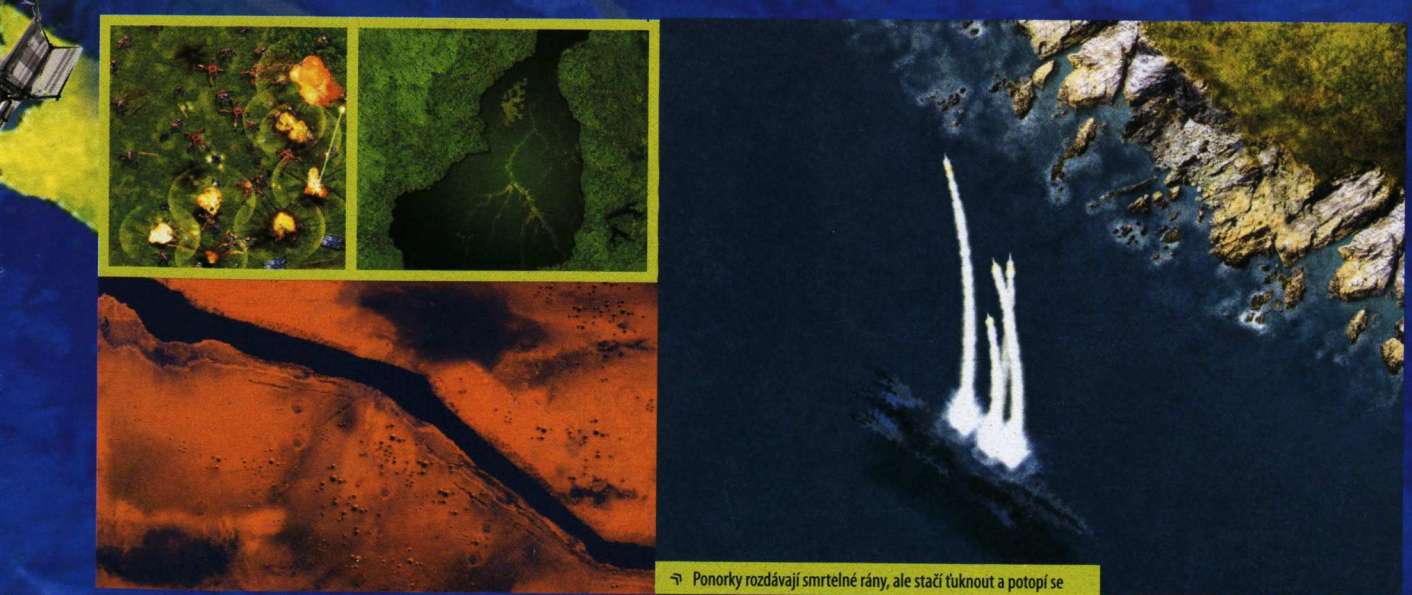
Tím ale ještě nekončíme. Příznivci stealth likvidace sáhnou po cybranských jednotkách, jež nelze identifikovat radarem. Přesně opačným způsobem mate nepřítele lidská rasa, která radar doslova zaspamuje stovkami falešných údajů. Nejvyspělejší technologii disponují Aeoni: dokáží uniknout nejen radaru, ale i lidskému oku.

Revoluce v ovládání

Nejkontroverznější myšlenka nakonec. Supreme Commander přichází s vlastním řešením, jak zvládnout tisíce jednotek v jediné bitvě. Taylor navrhl systém „inteligentního klikání", jenž by měl usnadnit jak výstavbu budov, tak pomoci v bitevní vřavě. Pokud kliknete na nepřítele jednou, vaše jednotky se bezhlavě vrhnou vpřed. Dvojklik se postará, aby se od skupiny odpoutalo pouze tolik jednotek, kolik je nezbytné. A konečně při trojím kliknutí se na zteč vydají všichni vaši svěřenci. Daný systém by měl ulehčit zejména multiplayerová klání, na něž tvůrci spoléhají. Uvidíme, jak bude využitelný v praxi.

Z ORBITY AŽ DO KOKPITU

V revoluční hře nemůže chybět revoluční grafika. Záměrem tvůrců je vytvořit mechanismus, který bude ovladatelný jak stovky kilometrů nad zemí z orbitálního pohledu, tak při maximálním přiblížení, kdy budou na jednotkách vidět i jednotlivé šrouby. Z výšky se můžete těšit na přehled, po přiblížení vás čekají úžasné detaily. Každé kolo u vozu se bude točit, střílny se zavírat a otevírat – dokonce i nohy robotů budou ovlivněny náročností právě produpávaného terénu.



Ponorky rozdávají smrtelné rány, ale stačí ťuknout a potopí se

Čtenáři NAOSTRO:

Kamil Gric

Šéfredaktor Doupěte

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá! Rok po vydání prvního čísla Doupěte jste měli plno dotazů na jeho šéfredaktora, Kamila Grice.

[?] Vzpomeneš si na svou první dohranou hru? A jakou jsi dohrál v poslední době?
[!] Obávám se, že nevzpomenu. Když jsem s hrami skutečně začínal, dostávaly mě závodní legendy jako Grand Prix Circuit, na kterou jsem si naposledy nostalgicky zavzpomínal v článku na Doupě.cz (tahle hra doposud okupuje můj harddisk). S jistotou jsem ale hned několikrát dohrál prvního Prince of Persia a některé legendární počiny na ZX Spectru.

A jakou hru jsem si vychutnal v poslední době? Fable, King Kong a ve chvíli, kdy píši tuhle odpověď, se vedle The Movies pokouším o opětovné zdolání božských Psychonauts.

[?] Mění se nějak tvé nálady, co se týká oblíbeného žánru? Máš vůbec nějaký?
[!] Nálady se mění podle situace i aktuálního rozpoložení – ve všem, včetně oblíbené hry a žánru. Jako herní recenzent mám rád hry se silným příběhem, jako hráč dlouhé a epické RPG, které se pomalu rozvíjí a vyvíjí. Stejně tak mám rád strategické souboje proti kamarádům, šílené závody na odreagování a jednou z mé TOP 5 her roku 2004 byli i logičtí Ballance. Konec konců, lidský život je o balancování na hraně a s touhle hrou se možná naučíte, jak ustát každou situaci.

Abych ale odpověděl na otázku: já a oblíbený žánr? To nejde k sobě.

[?] Jak dokážeš skloubit svůj pracovní se soukromým životem?
[!] Snažím se a snad se mi to i daří. Práce na herním časopise je vlastně velmi podobná sportu nebo i vývoji her: určuje ji několik mezníků (dokončení CD/DVD, odvoz do tiskárny) a čím blíže jsou, tím méně času má člověk na sebe, přítelkyni, kamarády. Můj život je takový boj o čas: bojuji o něj já i mí nejbližší. A vím, že je tím občas dokážu pěkně naštvat.

[?] Kdybys mohl investovat několik miliónů dolarů do nějaké momentálně vyvíjené hry, která by to byla?
[!] Možná bych mohl investovat do několika her, které by mi ony potencionální miliony zúročily – tedy bych vsadil tzv. na jistotu. Hráčské srdce mi ale velí vložit je do Alana Waka, posledního počinu finských Remedy. Mám rád tajemno, filmy Davida Lynche, kombinaci skutečnosti i fikce. Alan Wake má dostatek ambicí, aby to vše dokázal spojit v ojedinělý zážitek.

[?] Není pro tebe tvůj nízký věk limitující? Máš v redakci a mezi autory, mezi nimiž se určitě najde i pár starších, dostatečnou autoritu?
[!] Jsou situace, kdy může můj „nízký" věk překvapit a zapůsobit ať už pozitivně, tak i negativně. Takové situace nastaly a jistě ještě nastanou. Věřím ale, že i přes své mládí jsem důvěru našeho vydavatelství dokázal přetavit ve výsledky. A tak je to i ve skutečném světě vnímáno – výsledky jsou důležitější než věk nebo další (podřadné) faktory.

Žádné problémy s autoritou jsem nikdy nepociťoval. Autoři mě respektují a já respektuji je. V Doupěti navíc vládne přátelská atmosféra, která řešení mnoha situací usnadňuje. Byli byste možná překvapeni, jak pozitivní reakce to vzbudilo u několika tváří, které se k Doupěcímu jádru autorů připojily až s průběhem roku. Atmosféru a přístup, jaký je pro Doupě typický, totiž u svých dřívějších „zaměstnavatelů" ani vzdáleně nenašli.

Talent se u recenzentů přeceňuje

[?] Jakým stylem probíhá určování recenzentů konkrétních her? Šéfredaktor bere to nejlepší?:-)
[!] Není to tak jednoduché. Šéfredaktor nemůže brát to nejlepší, protože jeho práce je o něčem jiném než o hraní her a psaní článků. Ale musím přiznat, že mám samozřejmě právo vzít si na recenzi hru, kterou jednoduše chci a musím mít ;-). Rozdělování ale zohledňuje mnoho faktorů – strategii by měl recenzovat jen člověk,

PROFIL OSOBNOSTI

Kdože vlastně šéfuje Doupěti? Kamil se narodil 29. října 1985, přesně v den, který předurčili sami lékaři coby datum jeho vylíhnutí na svět. Znamení štíra mu přisoudilo mnohé vlastnosti, které (jak on sám tvrdí) jsou pro něj typické – přehnanou upřímnost, ambicióznost, odhodlání a také řadu méně příjemných charakterových rysů. Kamil sám přiznává, že dokáže být v mnoha věcech až přespříliš tvrdohlavý. Ve svém životě potřebuje podle vlastních slov několik věcí – pevné zdraví, rodinu, přátele a možnost seberealizace. V mládí se kromě hraní her, které ho baví dodnes (například si libuje v nájemných vraždách série Hitman), věnoval také několika sportům, dodnes si rád zahraje cokoliv z trojlístku fotbal, florbal, squash. Zároveň s prací se snaží vzdělávat – dálkově studuje Fakultu sociálních studií v Brně.

Náchylnost k psaní objevil Kamil již v raném dětství, kdy za pomoci mnoha starších kamarádů vydával několik vlastních školních časopisů. Jeho kariéra na profesionálním poli započala spoluprací s časopisem Mobility, pro který sepsal několik tématických článků, recenzí a několik měsíců také připravoval obsah jedné z rubrik v něm vycházejících. Poté však již jeho kroky směřovaly ke hrám – na začátku roku 2001 se stal pravidelným externím dopisovatelem magazínu Doupě.cz, aby později převzal šéfredaktorské povinnosti. Z internetového média loni přesedlal do oblasti tištěných časopisů a na trh uvedl Doupě, magazín všech hráčů, jenž zanedlouho slaví rok své existence.

který se v daném žánru pohybuje, záleží i na jeho časovém vytížení, a můžu mluvit i o něčem, jako je „aktuální forma". Navíc má každý autor právo odmítnout hru nebo článek. Nežijeme v pravěku, i v Doupěti funguje demokracie (v jisté míře).

[?] Který z redaktorů je podle tebe nejlepší?
[!] Šalamounská otázka, na kterou musím šalamounsky odpovědět. Doupě se pyšní typově odlišnými autory: doménou některých je humor a odlehčenější recenze, jiní dokáži pojmout i recenzi na nudnou hru originálně a zajímavě. Stejně jako kdekoliv jinde, mají slabé i silné stránky, ale ty silné převažují a je skvělé vidět, jak se s Doupětem vyvíjí i kvalita našich autorů. Když jsme šli s kůží na trh, všichni podceňovali kvalitu autorů, kteří vyrostli na webovém Doupě.cz. A právě tihle lidé dnes patří mezi recenzentskou špičku u nás.

Ale chvíli nebudu diplomat a vyberu jednoho člověka, jehož práce se celý rok obešla bez chyb i výkyvů – Michael Stern.

[?] Je práce herního recenzenta zaměstnáním, které může dělat každý?
[!] Neřekl bych. Možná se stále přeceňuje talent, který je k podobné práci potřeba (většina lidí si myslí, že talent je naprostý základ, 90 % všeho), protože psaní je především o zkušenostech a „vypsání" se. Samozřejmě je k tomu potřeba zpětná vazba a konkrétní připomínky od někoho zkušenějšího – bez nich autor stojí na místě a tápe, co a kde by měl vylepšit.

Je pravda, že se mě čtenáři často ptají, jak a kde začít s psaním. U papírového časopisu jsou nároky přece jen větší než kde jinde (tudíž šance, že začínající autor pronikne do jeho řad, je takřka nulová), ale nic vám nebrání zkusit štěstí na webových serverech. Těch amatérských i poloprofesionálních je u nás dostatek.

[?] Pro jak staré čtenáře Doupě profilujete?
[!] Pro hráče a ti ho skutečně čtou. Naše průzkumy potvrzují čísla, která vyplývají z mnoha analýz po celém světě – dnešnímu hráči je přes 20 let a hry vnímá jako moderní zábavu. To je také důvod, proč první rok naší existence zmizely některé rubriky, a to je také důvod, proč bude Doupě od nového roku ještě stylovější a vyspělejší než kdy dřív.

[?] Mohl bys alespoň naznačit, na jaké změny se můžeme od nového roku u Doupátka těšit?
[!] První velkou změnou je kompletní přepracování grafiky, z níž nezůstane kámen na kameni, čekají vás i změny obsahu a především rozsahu – Doupě nabídne příští rok pravidelně 116 stran a lepenou vazbu, to vše za cenu 39/99 Kč, stejně jako kvalitní plnou hru každý měsíc. A když říkám kvalitní, myslím skutečně špičkové hry – první z nich je legendární Caesar III, který by neměl chybět ve sbírce žádného hráče.

PŘÍŠTĚ: JANA LAHOVSKÁ, PROFESIONÁLNÍ PŘEKLADATELKA HER

Čím dál častěji se v obchodech můžete setkat s cedulkou „hra je kompletně v češtině". Nejedná se přitom už o amatérské lokalizace, ale o profesionální překlady zkušených týmů. Jednou z osob, která si na vizitku může napsat „profesionální překladatelka her", je i Jana Lahovská, která je členkou lokalizačního týmu společnosti CD Projekt.

K počítači a hrám se Jana dostala už v dobách Didaktiku Gama. Pak přišlo PC, spolu s ním nová generace her a také zbožné přání hrát tak, „jak jí zobák narost". Prvním překladatelským pokusem byly Martian Dreams, které však vzaly za své při havárii disku, stejně jako přeložený manuál k leteckému simulátoru Flying Corps Gold, z něhož zbylo jen pár vytištěných stránek. To ji však neodradilo. O existenci amatérských češtin se dozvěděla s příchodem Baldur's Gate, kde však jen pomáhala přepisovat texty z „cestiny" do češtiny.

Do prvního většího amatérského překladu se zapojila při přípravě české verze Icewind Dale. Tato hra se pro ni stala asi největší srdeční záležitostí. Pokusila se na toto téma vytvořit webové stránky. Pak následovalo několik menších překladů, některé skončily pouze „v šuplíku", jiné zase byly víceméně recesí. Když před pár lety začal na našem trhu působit CD Projekt, bylo jí nabídnuto, aby začala překládat profesionálně. Protože první hrou, na níž se mělo pracovat, byli Heroes 4 (další srdeční záležitost), neodolala a přidala se k týmu, kde působí dodnes. Za tři roky se podílela na desítkách různých překladů žánrově rozmanitého spektra her od RPG (Icewind Dale 2, Lionheart), přes strategie (Empire Earth 2), akce (FEAR) či třeba sportovní hry (Football Manager, Eastside Hockey Manager)

Své dotazy můžete Janě Lahovské posílat do **25. prosince 2005**. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává čtenář s přezdívkou nox. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

V Doupěti panuje jedinečná atmosféra

[?] Kde jsou největší problémy Doupěte? Jak je hodláte řešit?
[!] Myslím, že Doupě tři čtvrtě roku doplácelo na malou povědomost čtenářů o jeho existenci. Mnozí věděli, že existuje něco jako webové Doupě.cz, ale nikoliv papírový časopis. A bylo skvělé vidět, jak dokázala naše invexová show Doupě zviditelnit a oslovit hráče, kterým doposud náš časopis nic neříkal. Ale není to jediná věc, na které hodláme pracovat – Doupě za celý rok prošlo mnoha obměnami a vylepšeními, ve kterých budeme pokračovat, stejně jako se snažit Doupě ještě více zviditelnit.

[?] Jaké tři věci jsou naopak na Doupěti nejlepší?
[!] Atmosféra. Ať už to bylo na webovém, nebo posléze i v papírovém časopise, vždycky jsem Doupě vnímal jako magazín s ojedinělou, přátelskou atmosférou – a to i z pozice čtenáře, kterým jsem na začátku býval. Že je můj dojem správný, mi měsíc co měsíc potvrzujete v diskusích i dopisech. Profesionální a přátelské, takové Doupě bylo a vždy bude.

Za naši silnou stránku považuji i oproštění se od „PC only" vnímání herního světa. Konzole i na našem trhu rostou a v budoucnu tomu nebude jinak. Doupě bude vždy prvním a tím nejlepším časopisem, který vám nabídne informace o všech platformách i hrách, které vyšly nebo jsou v přípravě. A čeho dalšího si na Doupěti cením? Že se mu podařilo rozhýbat stojaté vody herních časopisů u nás, že stále nabízí nejlepší poměr cena/výkon, že kvalitou stojí minimálně na úrovni konkurence, a že nám stále nechybí chuť dělat Doupě lepší a lepší.

[?] Kdybys měl zhodnotit první rok v historii Doupěte, jakou známku bys mu dal?
[!] 1–. Spousta věcí se podařila, nevyhnuly se nám ani (mnohdy zbytečné) problémy, na spoustu drobností jsme naopak doplatili. Ve finále je ale Doupě nejrychleji se rozvíjejícím časopisem u nás: stačí se podívat na množství změn a vylepšení, které za rok své existence přineslo.

[?] Na čem si podle tebe budeme hrát za deset let? Bude tě to ještě bavit?
[!] Nechci být prorokem, ale pokud nedáte jinak... Je jisté, že to bude na konzolích, možná nás překvapí nové technologie, snad i něco jako virtuální realita. Ale pamatuji si prognózy, podle kterých měla být nejen herní, ale i další branže v roce 2005 mnohem dál, než dnes skutečně jsou.

A jestli mě bude hraní za deset let bavit? Na to se mě můžete v té době zeptat. Rád vám odpovím – věřím, že stále na stránkách Doupěte.

CIVILIZATION IV

Od klacíků k jaderným střelám a tentokrát ve 3D

Vhodné pro: Malé, velké, tlusté, hubené, staré, mladé… prostě pro všechny

Žánr Strategie :· **Výrobce** Firaxis Games :· **Distributor v ČR** Cenega :· **Homepage** www.civ4.com :· **Platforma** PC :· **Minimální konfigurace** Procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, 64MB 3D grafická karta, 1,7 GB na HDD :· **Lokalizace** Manuál :· **Cena** 1 299 Kč

Není slavnější a lepší tahové strategie, než je Civilization geniálního Sida Meiera. Letos tomu je už čtrnáct let, co „Civka" vyšla na počítačích, a za tu dobu se stala stálicí herní scény. Čtvrtý díl navazuje na předchůdce v tom nejdůležitějším – hratelnosti, která vás hodí na židli (křeslo, sedačku, postel…) a nenechá vás vstát, dokud křeče z hladu nebudou nesnesitelné.

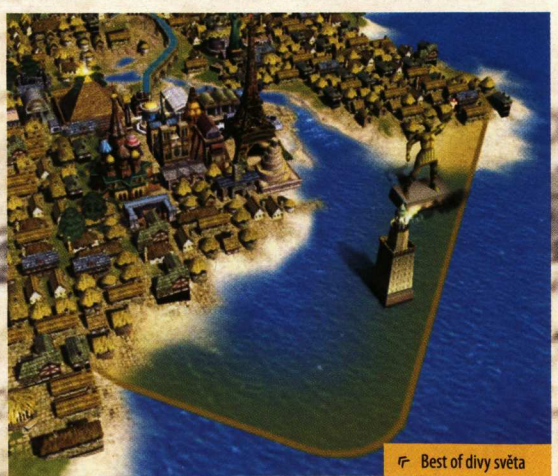
Princip zůstal stejný. Jako vůdce vybraného národa dostane hráč jednoho osadníka a průzkumníka, s nimiž založí první město. Postupně jej rozšiřuje, zakládá další sídla, cvičí jednotky, obchoduje, vynalézá a setkává se s ostatními civilizacemi. Sid Meier prosazuje myšlenku, aby si hráč mohl hru dotvořit k obrazu svému. A na nové Civce to je znát. Jednak je přístupnější pro začátečníky (označení nejlepšího pole pro založení města, více nápovědy…), jednak prohlubuje možnosti v jednotlivých složkách.

Kdo neholduje válkám, může se na vojenství vykašlat. Nová Civilizace je k mírumilovným hráčům vstřícnější a v diplomacii i kultuře nabízí více variant, jak dosáhnout svého. Ostatní vůdci si sice opět hrají na tvrďáky a při jakékoli výměně striktně vyžadují lepší směnný poměr. Díky novým vlastnostem jde ale chytrým vyjednáváním získat ledasjaké výhody. Člověk například není mučen a trýzněn neustálými pochody ostatních

Zatímco se ostatní národy vědátorovi smějí, on je brzy překvapí jaderným pozdravem

Se zkušeností nejdál dojdeš

Je libo všechny pomlátit? Počítejte s tím, že jednotky mají nově jednotné útočné číslo, které globálně určuje jejich sílu. Pokud se chcete zaměřit na boj, můžete si válčení upravit podle svého. Vojáci nabývají zkušeností, ať už po bitvě, nebo vycvičením ve speciální budově, a díky tomu získávají s každou novou úrovní bonus. Někdo zvolí výhodu jednotky v boji v nějakém typu terénu, jiný si může z armády udělat expertní síly na drancování měst.

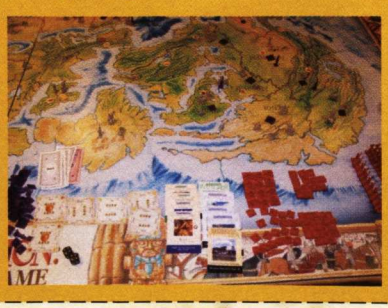


Best of divy světa

Tohle zavání megalomanstvím

CIVILIZATION JAKO DESKOVÁ HRA

I do Česka dorazily deskové hry na motivy her počítačových. Namátkou Warcraft 3, Doom 3, Age of Mythology nebo právě Civilization. Desková Civilizace je o dobývání a válčení, k tomu v ní najdete obrovský herní plán, stovky figurek, žetonů a kartiček. Hra si jasně bere za vzor svou počítačovou verzi. Například na začátku je v každé oblasti žeton obrácený popiskem dolů. Při průzkumu hráči žetony otáčejí a zjišťují, co je na území čeká – tedy podobně jako na PC. Nechybí výzkum, divy světa nebo rozšiřování měst. Vzhledem k tomu, že je vše na živo, mohou hráči libovolně obchodovat, smlouvat, vytvářet spojenectví… a je to zábava! Hra u nás stojí něco přes dva tisíce korun a prodává se v angličtině (česká pravidla jsou ke stažení z webu).



Dimitrios Vlasakudis, stálý spolupracovník Doupěte
Externí spolupracovník ve výslužbě

národů přes své území. Tentokrát je přechod podmíněn povolením a diplomatickými ústupky. Vladaři jsou potvory, někdy předstírají, že se potřebují dostat na druhou stranu, a následně zaútočí. Jindy je výhodné požadovat pořádný poplatek a pak soka stejně napadnout. Je to tak dobře. Respekt k hranicím a územní celistvost nevytváří takový chaos jako minule a hráč toho může využít.

Dalším vstřícným krokem pro méně agresivní je náboženství. Vyznání (křesťanství, islám atd.) se od sebe neliší, ale rozhodují o tom, jak s vámi budou jednat ostatní. Je jasné, že s panovníkem, který u sebe taky zavedl křesťanství, si potykáte snáze než s pravověrným muslimem. Města se stejným náboženstvím se dají snadněji získat, po vycvičení a nasazení věrozvěsta mohou být za určitých podmínek dokonce uzmuta úplně.

Bez práce není technologie

Vědátoři se zase nemusí bát, že jim militantní jedinci vypráší kožich jako v předchozích dílech, kde výzkum býval oproti ostatním oblastem znevýhodněn. Vynálezy nyní nevyžadují mít odfajfkovanou každou větev. Hráč si vybírá vlastní směr, a i když jsou některé objevy zásadní a nezbytné, může se někdo vydat za svým cílem, třeba atomovkou. A zatímco se mu ostatní smějí a fackují jej, brzy je překvapí jaderným pozdravem. Ten je mimochodem penalizován sankcemi ostatních národů, pokud má však člověk výraznou technologickou převahu, může soupeře uplatit, a mít tak od něj pokoj.

Všechna tato vylepšení a novinky jsou fajn, na hratelnost má kupodivu vliv něco jiného. Ovládání a uživatelské rozhraní. Civka udělala další krok

Obrazovka správy města je přehlednější

TAK JDE ČAS

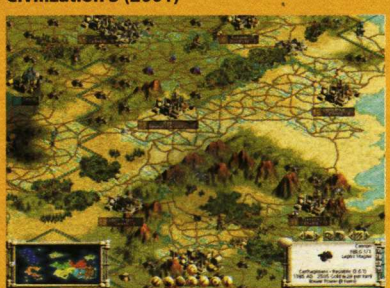
Civilization (1991)

První a nejlepší. Z pohledu herní historie titul, který by neměl chybět v žádném žebříčku TOP 10. Na svou dobu neuvěřitelně propracovaná hra, u níž se vzniklo heslo „ještě jeden tah a jdu spát". Nápad simulovat vznik a vývoj národa (nebo lépe civilizace) od jednoho města k rozsáhlé říši byl nejen originální, ale také skvostně technicky zpracovaný. Vzpomeňme, že Civilizace měla například generátor map, který vytvářel prostředí podle zadaných parametrů. Stejně tak grafika měla co nabídnout – změť krkolomně barevných pixelů na hlavní mapě byla dostatečně funkční a různé obrázky (měst, vůdců ostatních národů, paláce atd.) zaručovaly variabilitu, kterou tehdejší strategie neznaly.

Civilization 2 (1996)

Kromě vizuální změny v podobě izometrické grafiky přišel druhý díl s řadou vylepšení. Větší prostor dostaly námořní bitvy, diplomacie, jednotky už měly životy a s přechodem na operační systém Windows se zjednodušilo uživatelské rozhraní. Dvojka taky zavedla různé scénáře (například druhou světovou válku). Vznikla řada nástaveb, za pozornost stojí přídavek Fantastic Worlds (1997), který změnil prostředí do fantasy hábitu. Nechyběli ani dinosauři.

Civilization 3 (2001)



Další díl pokračoval cestou drobných novinek a úprav. Každá civilizace dostala svou speciální jednotku, rozšířila se zakončení hry, přibyly nové prvky jako kultura, hranice nebo armády. Grafika je hezká, účelná a ze všech čtyř dílů se právě tento ovládá nejlépe, protože informace mají intuitivní řád a přehled. Civilizace 3 zavedla výraznou podporu multiplayeru, kterou kromě jiného rozšířily datadisky Play the World (2002) a Conquests (2003).

od tabulkového mišmaše k funkčně dobře vyřešené hře. Už na hlavní mapě jde bez problémů poznat, jaké výhody daný terén poskytuje, kde jsou konkrétní suroviny, atp. Autoři také zvládli zobrazení více jednotek na jednom políčku, kdy je hned patrné, kdo na něm stojí a jakou má hodnost. Celá hra je pak protkána XXL porcí rad, nápověd a tipů, jak postupovat dále. Hardcore vladaři z toho radost mít nebudou a nejrůznější postranní texty je budou obtěžovat, začátečníci, ale i ti, kteří se chtějí zlepšit a zdokonalit, naopak ano. Civilization 4 je celkově přístupnější, hmatatelnější a pro méně zkušenější rozhodně hratelnější než předešlé díly.

Šaty dělají hru

Civilization 4 je také o novém vizuálním zpracování, které v tomto případě není jen záležitostí módy, ale i rozšířením funkcí a voleb. Počáteční obavy o znásilnění přehledných dvojrozměrných placek a jejich nahrazení 3D grafikou brzy vezmou za své. Hráč může libovolně zoomovat do téměř kosmického pohledu, v němž má jasno o tom, kde který kontinent leží nebo kudy vést útok. Města už nejsou reprezentována jednopolíčkovými ďubanci. Sídla se rozšiřují na několik políček podle toho, jak kolem nich rostou vylepšení. Prostředí žije, není stroze sterilní a při dobývaní je cítit lepší atmosféra, protože proti armádě útočníka stojí mohutná a rozlehlá města.

Daň za grafickou pestrost však nabývá chorých rozměrů. Na větších mapách s více oponenty je Civka takřka nehratelná, nahrávání uložené pozice trvá i sedm osm minut a tah soupeřů přibližně polovinu. Optimalizace kódu by nebyla na škodu, protože i na doporučené konfiguraci si člověk příliš svižné hry neužije. Minimální konfiguraci berte s hodně velkou rezervou. Stejně tak je škoda, že autoři nezapracovali na umělé inteligenci. Ano, herní zábava směřuje k multiplayeru, i tato Civilizace nabízí řadu módů, ale přece jen po x letech vývoje by mohl počítač předvést něco inteligentnějšího a férovějšího než cheatování a podvody.

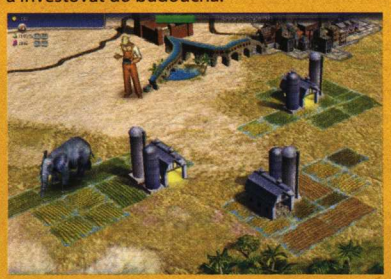
Není všechna Civka, co se třpytí

Civilizace 4 se musela poprat se sebou samou a s ostatními. První díl určil princip hry a její mantinely, zatímco další dvě pokračování se snažila k těmto mantinelům přiblížit co nejvíce. Pokud již trojka byla cítit neodbytným pocitem déjá vu,

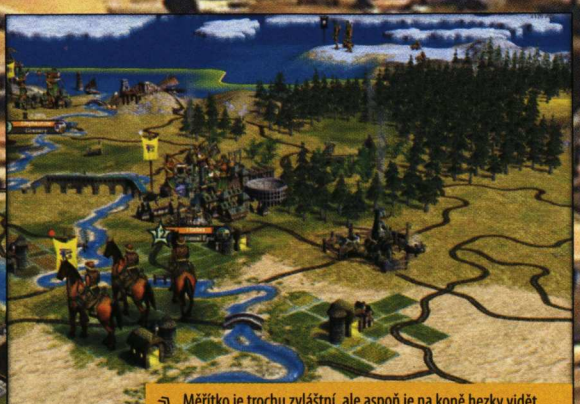
Počáteční obavy o znásilnění přehledných dvojrozměrných placek a nahrazení 3D grafikou brzy vezmou zasvé

NEPOSTRADATELNÍ DĚLNÍCI

Bez dělníků si hráč nepostaví ani pískoviště a díky zařízením, která budují na terénu, dělníci vylepšují produkci a bohatství národa. Řada funkcí prošla automatizací, dělníky je možno ponechat samotné a nechat je vylepšovat buď konkrétní město, nebo celou říši. Odpadají tak starosti, kdy v pozdějších fázích hráč spravoval i desítky pracantů. Zajímavá jsou i samotná vylepšení. Kromě standardních farem nebo cest může dělník u sídla postavit chatrč, která přispívá do pokladny jedním penízem. Po několika tazích se chatrč automaticky stává osadou, posléze vesnicí a nakonec městem. Tak, jak se rozšiřuje, zvyšuje se i příjem z ní, a proto se vyplatí mít trpělivost a investovat do budoucna.



To byla řacha!



Měřítko je trochu zvláštní, ale aspoň je na koně hezky vidět

VERDIKT

8,7

Takřka neomezená hrací doba
Různá vylepšení a novinky
Přístupnost i pro začátečníky
Pestřejší grafika
Stará dobrá Civilizace

Stará dobrá Civilizace
Brutální hardwarové nároky
AI a další drobné chyby

Tahová strategie roku. Nepřináší a ani nemůže přinést něco zásadně nového. Přestože po čase omrzí, má rozhodně co nabídnout.

KONKURENTI: Rome: Total War **9,5** | Rise of Nations **8,5** | Civilization 3 **Nehodnoceno**

čtyřka jim přímo páchne. Ano, je to zábavné, je to propracované. Jestliže jste ovšem s Civilizací prošli všechna její předchozí stádia, doplňkové datadisky a zkusili jste vynikající freeware verzi Freeciv, hratelnost na vás z obrazovky vyprskne pořádným cákancem, ale časem zjistíte, že je to jednoduše totéž pořád dokola. Byť v novém prostředí a s novými nápady. Zní to jednoduše, ale je to tak.

A co poznámka o tom, že čtyřka musí bojovat s ostatními? Je to jednoduché. Řada titulů (namátkou Rise of Nations, série Total War, nedoceněná Alpha Centauri atd.), které tematicky i myšlenkově z Civilization vycházejí, nabízí srovnatelný zážitek a přitom zaujmou odlišným přístupem. Nová Civka přišla v době, kdy tu máme hry v něčem lepší, které se neohlížejí do minulosti. Hodnocení by si proto měl každý vytvořit sám – podle toho, s kolika podobnými hrami má zkušenost a co od Civilization 4 čeká.

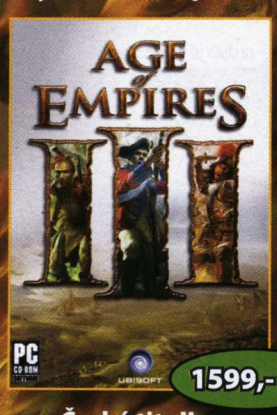
Civilopedie nesmí chybět

Playman zone

Staňte se objevitelem Nového světa...
Legenda pokračuje dobýváním Ráje!

AGE of EMPIRES III

Vychází v listopadu!



1599,- Kč

České titulky

Objednejte přes SMS! Je to jednoduché:
• 1) Napište SMS ve tvaru: „D2AOE3/příjmení/jméno/ulice/číslo/město/PSČ"
• 2) Pošlete ji ze svého mobilu (ne internetu) na tel.: +420 736 333 110
• 3) Vaši objednávku obdržíte poštou na dobírku do 5 pracovních dnů.

Uvedené ceny jsou včetně DPH a poštovné a balné je ZDARMA. Získaná data nebudou použity pro jiné účely než je vyřízení objednávky. Objednávku lze stornovat na tel.: +420 495 260 769. Všechny inzerované produkty jsou pro PC CDROM!

PC CD-ROM SOFTWARE

www.playman.cz

UBISOFT

Microsoft game studios

ENSEMBLE STUDIOS

© & ℗ 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Age of Empires, DirectX, Ensemble Studios, the Microsoft Game Studios logo, and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.

inzerce »

Call Of Duty 2

Rajská atmosféra pohltila válečné peklo

Žánr FPS ⁝ **Výrobce** Infinity Ward ⁝ **Distributor v ČR** Cenega/CD Projekt ⁝ **Homepage** www.callofduty2.com ⁝ **Minimální konfigurace** Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,5 GB na HDD ⁝ **Lokalizace** Titulky v plánu ⁝ **Cena** 1 299 Kč (sběratelská edice 1 999 Kč)

Každý podzim se nese v podobném duchu. Vývojáři z herních společností sbalí koštýře a odeberou se do firemního sklípku, aby ochutnali sladké plody svého úsilí. Již tradičně pak proces koštování hotových střílečekpřejde v opilost (z vlastní dokonalosti) a hráčská veřejnost je chlácholena zprávami o revolučnosti her, které ji nesmějí minout. V době, kdy jsme za obrazovkami monitorů prožívali první strach a čtvrtý třes, volání povinnosti si dávalo na čas.

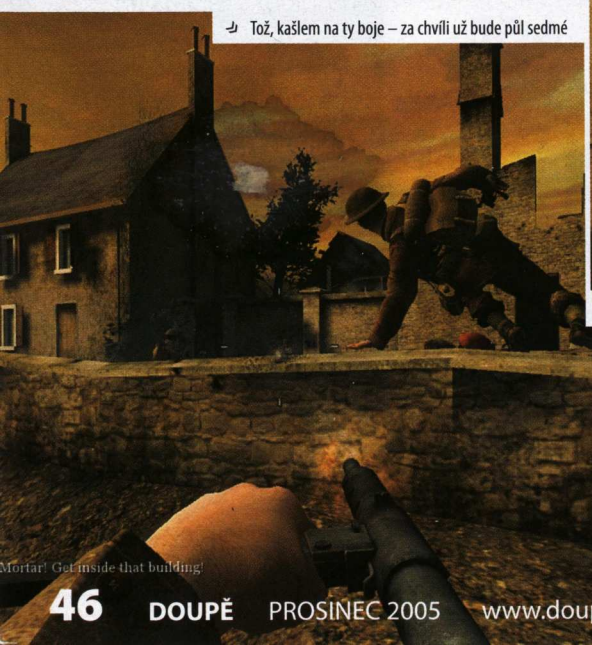
Pohled do tváře utrpení

Zatímco vlajkové tituly podzimních akcí (FEAR a Quake 4) již okupují herní trh, pánové ze studia Infinity Ward vyčkávali takticky v zákopech vlastní geniality a teprve nyní natahují červený koberec pro příchod Call of Duty 2. Revolučnost prvního dílu spočívala v gigantickém využití atmosféry válečných filmů a prvků týmové akce. Díky tomu (a s pomocí tradičně atraktivní tématiky druhé světové války) se Call of Duty houpe na krku medaile za nejlepší hru roku 2003. Už proto bylo očekávání druhého dílu stejně silné jako zpěv jakutského šamana vyvolávajícího déšť. A že hráči „déšť" přivolali! Nebudeme si nic nalhávat – Call od Duty 2 nezklamalo. Hráč, který miluje porci strhující akce a autentických emocí, se její dosyta a jen těžko najde místo pro dezert v podobě závěrečných titulků.

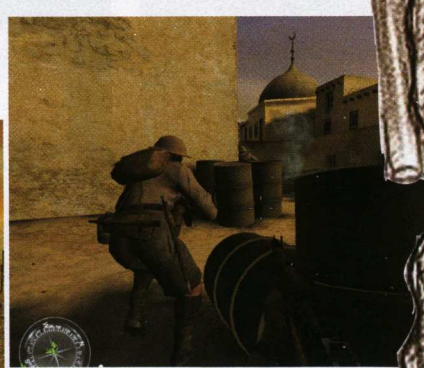
Stěžejní část hry (singleplayerová kampaň) je rozdělena do tří samostatných příběhů, z nichž každý se odehrává na jiné válečné frontě. Samotným dějem vás provedou hned čtyři tváře zjizvené utrpením. V inkarnaci vojína Kozlova budete vtaženi do první z přehlídek krutých emocí války. Nehostinný Stalingrad roku 1942 vás do hry vyplivne silou soldáta postiženého tuberkulózou, neboť tradiční tutoriál je součástí první mise kampaně. Poklidné střílení do plechovek však přeruší volání kamarádů o posily, které pošle Kozlova přímo do víru kulek a střepin. S houževnatými spolubojovníky budete pobíhat rozbořenými ulicemi Stalingradu při snaze zabránit Němcům v obsazení klíčových silnic vedoucích k městské radnici. Zoufalou snahu o ostřelování jednotek vystřídá týmová kooperace a ničení tanků Tiger. Stačí

Vhodné pro: Příznivce válečných akcí

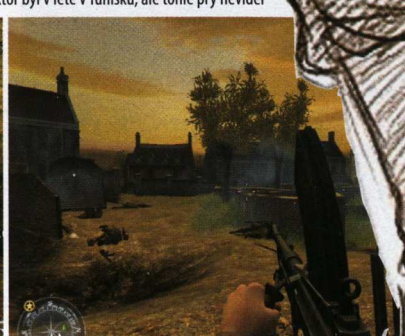
Od začátku až po závěrečné titulky vám hra nedopřeje oddychu

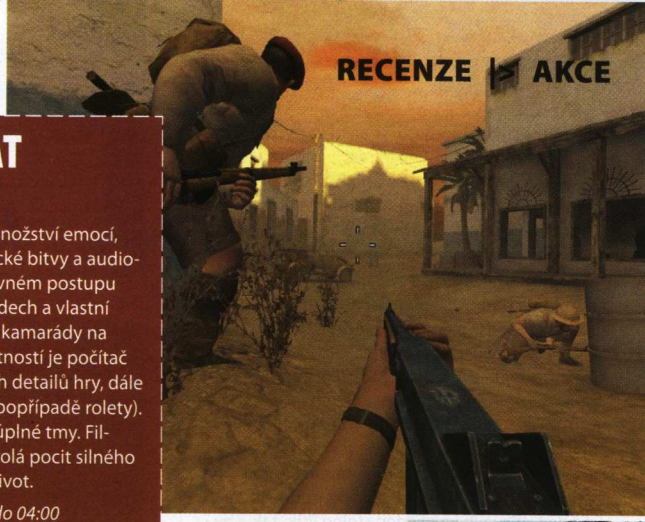


Tož, kašlem na ty boje – za chvíli už bude půl sedmé



Náš šéfredaktor byl v létě v Tunisku, ale tohle prý neviděl





jen pozorně sedět a nechat se unášet nábojem hry, abyste si všimli první novinky – užitečnosti, kterou se vyznačují členové vaší jednotky.

Přežijeme jako tým

Trend moderních FPS staví na samostatnosti hráče, který (ačkoliv bojuje v týmu) musí dělat většinu důležitých činností jako by stál proti nepříteli sám. Většího zapojení spolubojovníků jsme svědky jen u vyloženě týmových akcí typu Delta Force a Rainbow Six. Call of Duty 2 ale vypracovává domácí úkol navíc a s ním vzniká nový a neznámý pocit přátelské svázanosti s kolegy v jednotce. Už při první vážnější akci si všimnete, že na sebe členové týmu křičí informace o dění na bojišti. Pokud budete pozorně poslouchat, prozradí vám pozici německých kulometných hnízd, popřípadě snipera (pakliže ji někdo zaznamenal). Pronikavý řev občas přehluší granát či zvuk kulometu, vy na chvíli ztratíte sluch a v salvě výbuchů a pohledů na umírající přátele ve vás hra poprvé vyvolá pocity bezmoci.

Kampaň za Sověty není neotřelá, nepřekvapí, ani neurazí. Mazaní scénáristé ale dobře věděli, proč ji zařadili na začátek hry. Do očí bijící kontrast je zaručenou cestou, jak udržet laťku zábavy nad světovým rekordem: zejména v případě hry, jejíž základy jsou vystavěny na průběžné obměně

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník ostrých jídel. Místo potu má kari omáčku

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 11/05

JAK SE NECHAT STRHNOUT?

Předností Call of Duty 2 je množství emocí, které ve vás vyvolají autentické bitvy a audiovizuální stránka hry. Při správném postupu vám bude běhat mráz po zádech a vlastní vám bude i soucit s padlými kamarády na bojišti. Není to tak těžké. Nutností je počítač zvládající nastavení vysokých detailů hry, dále kvalitní sluchátka a žaluzie (popřípadě rolety). Hrajte pouze o samotě a za úplné tmy. Filmové pojetí války ve vás vyvolá pocit silného mrazení a strachu o vlastní život.

Tip Doupěte: hrajte od 23:00 do 04:00

sovětského samopalu. Pobíhání napříč písečnými zákopy Afrika Korps a pohled na kamarády, kteří pláčou strachy, vystřídá tanková bitva v poušti. Nával emocí kulminuje v misi u tuniské Matmaty. Poklidná jízda vojenským džípem po úzkých uličkách Tuniska je přerušena nečekanou srážkou s německým havarijním vozem. Následuje úprk z trosek hořícího automobilu a beznadějné střílení po střechách obytných domů. Opět přijdou vhod pokřiky a varování zbylých členů jednotky. Bez nich byste zemřeli dříve, než autorský smysl pro soucit s hráčem.

Tým se snaží zoufale krýt

Ani tentokrát nechybí vylodění spojeneckých vojsk v Normandii, a opět je úžasné

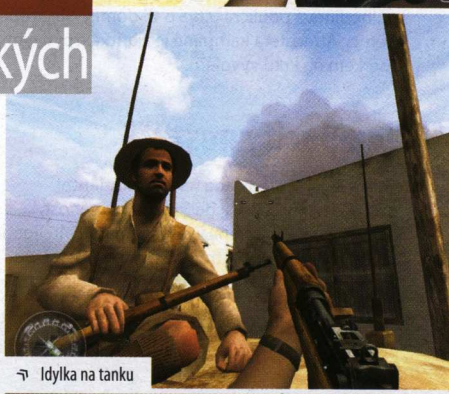
herní lokací. Po dohrané misi a výbuchu stalingradské radnice opouštíte kraj zamrzlé vodky a přelétáte o několik tisíc kilometrů dál. Call of Duty 2 převleče hráče z beranice, kabátu a rukavic rovnou do košile s krátkým rukávem a trenýrek. Na situaci to ale příliš nemění. Počáteční mise u El Alamejnu vás nemilosrdně odhodí za linii divize Panzer a bude jen na vás, jak si s dotírajícími Němci poradíte.

Silou africké kampaně není jen písečné prostředí, ale i rozmanitost a skladba misí. Většina z nich je nabitá autentickými emocemi, které na povrch bublají s kadencí

Herní velkofilm

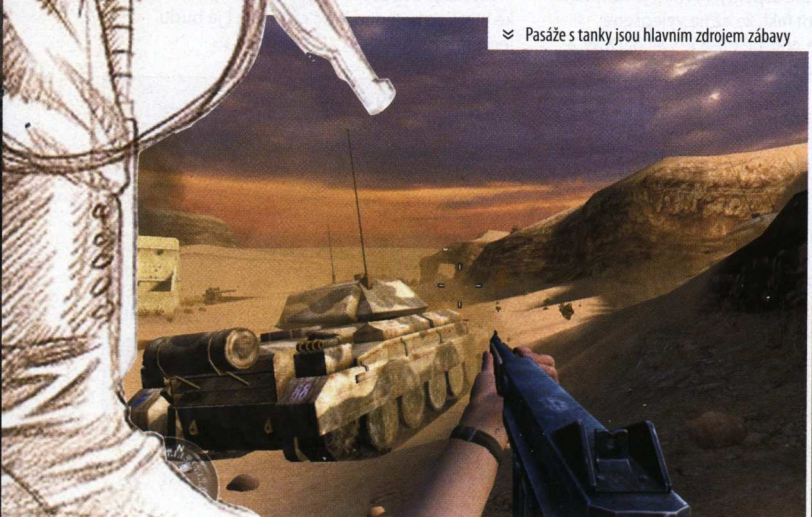
Pánové z Infinity Ward s vámi budou zacházet jako s válečnou onucí – jedním z mnoha vojáků, na kterých ve víru druhé světové války pranic nezáleží. Od začátku až po závěrečné titulky vám nedopřejí oddychu. Budete se modlit za každou vteřinu klidu. Budete se modlit za každou další misi, se kterou přichází nový a neotřelý zážitek. Hollywoodská atmosféra znovu vyplňuje 90 % herních momentů, a to v ještě masovějším měřítku.

Filmy jako Zachraňte vojína Ryana a Tenká červená linie se staly synonymem pro válečné hry a střílečky především. Vzpomeňme na starý Medal of Honor pro PC, kdy jsme se v druhé misi kampaně báli vykročit při vylodění v Normandii na pláž, kde číhala smrt převlečená za mino-



Idylka na tanku

Chtělo by to cigárko na zahřátí



Pasáže s tanky jsou hlavním zdrojem zábavy

mety a třicítku kulometů. I Call of Duty 2 skrývá pod pláštěm filmovou inspiraci, přičemž každá část kampaně opije střízlivého hráče scénami z jiného válečného filmu. V honbě za nacisty uprostřed ruské zimy vám mise ve starém potrubí připomene scénu z filmu Nepřítel před branami. Mrtvoly německých a sovětských vojáků v kašně uprostřed náměstí, vojenská propaganda řvoucí z napůl rozbitých ampliónů. Autoři (kromě historických reálií) vsadili na epické ztvárnění války. Co tím získali? Potřebný spád, díky němuž se hra prakticky vyhnula hluchým místům.

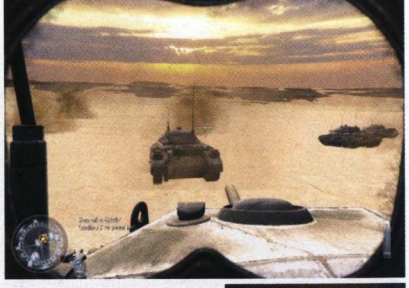
Ani tentokrát nechybí vylodění spojeneckých vojsk v Normandii (konkrétně na pláži Omaha v sektoru Dog Green). Tolikrát ohraná scéna s Dnem D by snad mohla působit nudně: není snadné připravit každý den stejné jídlo tak, aby vám chutnalo i potřicáté. Autorská kuchařka Infinity Ward však skýtá recepty na pozoruhodná koření a věřte, nebo ne – vylodění v Normandii opět chutná. Následné mise vás zavedou od francouzského mysu Pointe du Hoc až po německé město Bergstein v březnu 1945.

Mise americké kampaně jsou vesměs rozděleny na dvě části. Převažují úkoly, kdy musíte s jednotkou Spojenců napadnout opevněné členy wehrmachtu a postupně dobývat strategické budovy města. Vlna akce velikosti tsunami se strhne poblíž francouzského Caene. S dvěma oddíly Rangers musíte město obsadit, zajistit asi sedm domů a udržet pozice do příjezdu posil. Z relativně krátce vyhlížející mise se strhne půlhodinová pouliční bitva o tři domky obsazené Němci. Atmosféra kampaně je zkrátka třpytivým šperkem na krku vývojářů.

Jen pocity nestačí

Call of Duty 2 předkládá na talíř excelentní audio-vizuální kulisy a ďábelskou hratelnost. Lineární akce opepřená kvalitní umělou inteligencí postav ale nezasytí extrémně hladové (a že jsou dnešní hráči zmlsaní víc než dost). Po zhlédnutí závěrečných titulků se na váhu herních pocitů staví dva nesmiřitelné aspekty. Prvním je nevídaná zábavnost a druhým fakt, že až na vylepšené grafické prostředí a odlišné mise je Call of Duty 2 jen klonem svého o dva roky staršího bratra.

Megalomanské pojetí válečného konfliktu v jeho surové podobě nabízelo již Call of Duty roku 2003. Pokračování staví na zdvojení všeho, čím byl úspěšný první díl. Přesto je nové volání povinnosti skvělou zábavou pro dlouhé podzimní večery a Infinity Ward jej mohou směle archivovat ve sklípku vlastních herních skvostů. V případě her sice neplatí, že čím je titul starší, tím je chutnější. Přesto či právě proto: Call of Duty 2 je střílečkou, ke které se nejeden hráč rád vrátí. I já budu jedním z nich.



Přepadení městské radnice

Opět krásné efekty v podobě kouřového granátu

Jen pojďte pod pušku, hoši

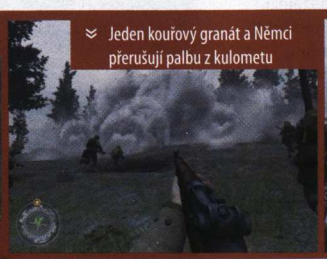
Noční přepadení kostela

ČERNÝ JESTŘÁB SESTŘELEN

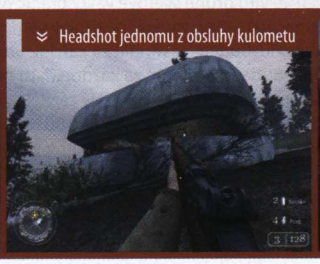
Ačkoli úspěšný film Ridleyho Scotta nemá s tématikou druhé světové války nic společného, určitým misím CoD2 jako by z oka vypadl. Připomeňme, že snímek z roku 2001 se opírá o skutečné události ze somálského Mogadiša roku 1993. Elitní jednotky amerických Rangers byly do oblasti vyslány s úkolem zajmout několik somálských důstojníků, a zabránit tak vznikající občanské válce. Operace v jádru povstaleckého centra se však zvrtla a vojáci byli nuceni bojovat o vlastní přežití. Noční ulice se hemžily somálskou milicí, americké jednotky neměly kam prchnout a bojovalo se o každičký obsaditelný dům. V rámci americké kampaně CoD2 prožijete v kůži seržanta Davise podobné stavy obležení. Většina misí západní fronty staví na systému dobytí určité části rozbořeného města či domu, zajištění oblasti a vyčkávání příchodu posil. Bojuje se o roh každé ulice. Nejedna mise působí jako skutečná operace. A přetahovaná o jednu francouzskou vísku tak může trvat desítky minut…

Přepadení bunkru

Desítky mužů vyrazily na kopec



Jeden kouřový granát a Němci přerušují palbu z kulometu



Headshot jednomu z obsluhy kulometu

Odpálil jsem dveře bunkru, teď zbývá vyčistit vnitřek

Sector clear

DRUHÝ NÁZOR: KAMIL GRIC

Velkolepým válečným hrám jako by docházel dech. Těžko se mi hledají jizvy na tváři Call of Duty 2. Snad je to mnou, snad stále se opakujícím tématem: Call of Duty 2 mě ale nedokázalo pohltit tak intenzivně jako předchozí díl nebo některá z jiných her letošního roku (Advent Rising, Psychonauts). Ano, stále máme před sebou nejlepší válečnou hru, která kdy poctila naše monitory. Filmovému pojetí ale schází přítomnost novinek a inovací, které na Call of Duty 2 neobjevíte ani mikroskopem.

Hodnocení: 8,3

VERDIKT

8,7

⊕ Strhující přehlídka emocí
Grafické a zvukové efekty
Hardwarové nároky
Hratelnost

⊖ Stejné jako CoD1, jen velkolepější
Místy nudné pasáže

Válka v počítačových hrách je zase o něco realističtější a emotivnější.

KONKURENTI: Quake 4 8,6 | F.E.A.R 8,6 | Call of Duty 9,0

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

WCG 2005

WORLD CYBER GAMES

NEJVĚTŠÍ HERNÍ UDÁLOST ROKU

ZÁBAVA NA INVEXU?
HALA "E"

PŘES 150 PC
NEJNOVĚJŠÍ HERNÍ PECKY
MIMOŘÁDNÉ SLEVY NEJEN PC HER
MÍSTO PRO POSEZENÍ A ODPOČINEK
UNIKÁTNÍ PREZENTACE ČESKÝCH VÝVOJÁŘŮ
JAK SE ŽIJE V DIGITÁLNÍ DOMÁCNOSTI
A SPOUSTA DALŠÍCH PŘEKVAPENÍ

DALŠÍ PODROBNOSTI NA:
WWW.WORLDCYBERGAMES.CZ
POD ZÁŠTITOU MINISTERSTVA INFORMATIKY ČR

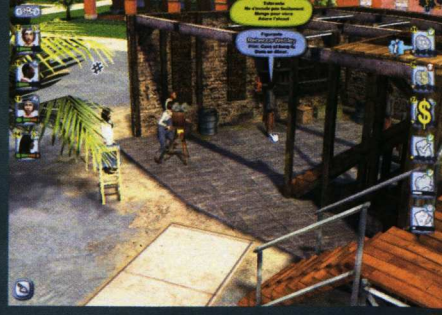
HLAVNÍ PARTNEŘI SAMSUNG intel pentium digitex

PARTNEŘI CDPROJEKT Zembla X-trail

MEDIÁLNÍ PARTNEŘI GameStar gamezone DOUPĚ score PC WORLD e-Sports.cz playMOBIL HREJ!

The Movies

Místo, kde se sny stávají skutečností



Žánr Mix tycoonu a strategie **Výrobce** Lionhead Studios **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.themoviesgame.com **Platforma** PC **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D grafická karta, 2 GB na HDD **Lokalizace** Ne **Cena** 1 999 Kč

Vhodné pro: Nadšence, kteří se dokáží hodiny piplat se „svým" snímkem

Odhoďte tričko z Kenvela a vytahané džíny Levis, prozkoumejte obsah skříní po (pra)dědečkovi a navlečte se do slušivého fraku z počátku století. Píše se rok 1920, kdy filmový svět zažíval první boom, a vy se vžíváte do role malého a mladého kapitalisty, jenž v něm zří obrovskou budoucnost. Neocitáte se ve skutečném světě: tahle realita má jméno The Movies. Hra, která vás vede pomalu za ručičku každou svou částí. Dává vám příležitost osahat si ovládání, po jejím boku najímáte dělníky, stavíte první budovy, vybíráte herce a režiséry, a konečně si vyzkoušíte i tvorbu prvního filmu. Hezky pomalu, popořadě a v prvních minutách (bohužel) nudně.

Od filmového pravěku

Pokud bych chtěl The Movies vhodit do škatulky některého z žánrů, pak bych nejspíš skákal od tycoonovek k strategiím. The Movies jsou ale především sví a například k ovládání přistupují ojedinělým způsobem. Téměř žádná menu (pouze pro stavbu budov, cest apod.), minimum ukazatelů a naprosto přehledná herní obrazovka. Jak se tedy hra ovládá, ptáte se? Volby a rozhodnutí paradoxně neprovádíte v složitém systému menu, ale skrývají se na podlahách domů a zařízení studia. Chcete vytvořit scénář? Uchopte vaší božskou rukou jednoho ze scénáristů, přeneste ho až k budově, která je pro jejich přípravu určená. Přeplachtěním nad domem mizí střecha a na jeho podlaze se objevuje řada voleb. Zvolíte vybraný žánr filmu a práce na budoucím trháku může začít.

Tím ale jednoduchost a přitom čirá funkčnost systému nekončí. Jen si představte obrovské studio konce 20. století, s desítkami budov a plochou několika hektarů – v takovém prostředí byste jen tápali a marně hledali. Hra vás proto jemným pramínkem světla vede k volbě, která je podle ní nejlogičtější, a tím vám podává téměř záchrannou ruku. Doporučením hry se řídit nemusíte, ale téměř vždy je správné.

Odhoďte tričko z Kenvela a navlečte se do slušivého fraku z počátku století

Natáčení jednoho z prvních filmů

Byla to láska na první pohled

Dvě části, které dohromady nefungují

Přestože by si tvůrci přáli, aby byla jejich hra vnímána jako velký celek, rozpadá se na dvě individuální části. První je role manažera a výkonného ředitele v jedné osobě. Před vámi stojí úkoly zabezpečit studio, starat se o výdělečnost filmů, spokojenost zaměstnanců a co nejvyšší postavení v ratingu filmových studií. Nic, co by překvapilo. Ale také nic, co by uspokojilo hráčovo ego. Snad bychom čekali, že se vývoj některého z filmů překvapivě prodraží a zkomplikuje situaci firmy. Snad by mohla přijít recese, která na pár let pohřbí filmový průmysl a vám se vyplatí spíše točit „do šuplíku" než chrlit filmy do kin. Žádné takové překvapení vás ale nečeká. Management hry byl postaven na plytkých základech a jen máloco z něj vyčnívá – mezi vším především herci, jejich nálady i vztahy.

Zatímco dělníci a další poskoci jsou jen postavičkami bez duše, herci žijí se svými přednostmi i negativními stránkami. Každý si utváří názor na ostatní společnými diskusemi, které můžete iniciovat, stejně jako má osobní problémy i potřeby. Herecký talent se rozvíjí přímo na place nebo tréninkem, nicméně v osobním životě se vaše „hvězdy" chovají nevypočitatelně. Můžou mít pocit, že nejsou dostatečně ohodnoceny (honorář jednoho herce navíc ovlivňuje názor ostatních na vlastní odměnu), vytíženy nebo se vám naopak stane, že jsou postavičky přepracovány či nespokojeny s prací, které se jim dostává. Bohužel, v těchto ohledech je systém The Movies tupý. Způsobů, jak hereckou hvězdu uchlácholit, je sice nespočet (budováním vztahů, zvýšením platu, plastickou operací, změnou image), ale s postupujícím časem se problémy opakují a vaše nadšení opadá. Rutina je správné slovo, řekl bych.

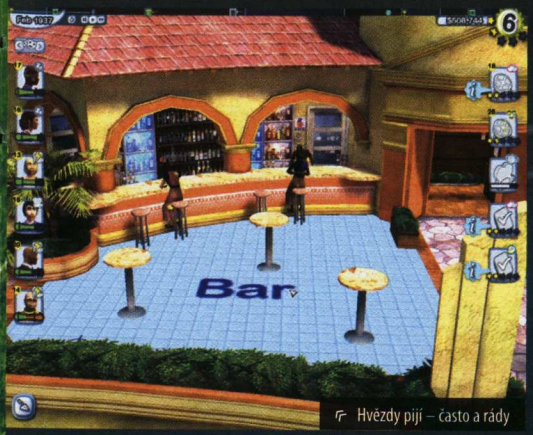
Ale bez ohledu na poloviČatý management, roztodivné herecké hvězdy i další drobnůstky, ve kterých bych se mohl piplat donekonečna – je jádrem hry tvorba snímků. Filmového pozlátka, které mělo tvrdě a nekompromisně prověřit náš talent i představivost. Stalo se? Ano i ne. Pokud budete ke hře přistupovat zjednodu-

MYŠLENKA, KTERÁ PŘEŽILA STOLETÍ

Možná je to originálním tématem, snad zdánlivou podobností hry. Po celé hodiny, které jsem strávil po boku The Movies, se mi však na povrch nořila vzpomínka na tycoonovku, která do dnešního momentu okupuje žebříček mé osobní TOP 10 počítačových her: Theme Hospital. Hra, která vsadila na zatuchlé nemocniční prostředí, stovky pacientů a hypochondrů, věčně nespokojený personál a k tomu stovky dalších problémů – a získala si tím věčnou slávu. Ač jde o hru z roku 1997, její grafika (640×480) neuráží ani dnes. Něco jí ale nevezme ani čas. Theme Hospital oplývá jednoduchou a návykovou hratelností, kterou byste mezi dnešními tycoonovkami jen těžko hledali.

Kamil Gric, šéfredaktor
V listopadu změnil vše a všechny (včetně značky spodního prádla)

Nepodceňujte casting, je často důležitější než vše ostatní



Hvězdy pijí – často a rády

přichází návrh jednotlivých scén. Vybíráte z prostředí, která jsou k dispozici (řeč může být jen o kulisách, které jsou ve studiu vybudovány), i situací, jež se v nich mají odehrát. Vše je přitom snadno a lehce dostupné, a nic vám nebrání filmově se vyjádřit právě tak, jak jste měli v plánu. Samozřejmě, že s jistými rezervami. Nebudeme-li navíc lpět na detailech, můžete na filmová plátna The Movies přenést svůj oblíbený snímek. Nemůžete sice ovlivňovat vše, ale o to zásadní vás hra nepřipraví.

Sympatické je, jak velký ohled je brán na vkus a chuť diváků: zatímco ve 20. letech vládnou jednoduchým filmům grotesky a parodie, posléze přichází čas dalších žánrů. O několik let později umírají westernové snímky, přichází rozvoj science-fiction. Na vás je, abyste dokázali přinášet inovativní a evoluční snímky, které bude kritika hodnotit pozitivně nejen pro formální, ale i obsahovou kvalitu. Takoví totiž The Movies jsou – na jedné straně honem za novinkami, na druhé bojem o vyváženou produkci vašeho studia. Pokoušet se o revoluční snímky s sebou nese riziko. Dokážete-li ale vyhovět požadavkům trhu (diváků), můžete si zajistit dostatek financí pro natočení i víc než desítky dalších filmů (a tím získáte prostor k experimentování – jeden/dva horší snímky vás v takové situaci nepoloží na kolena).

Z KINA ROVNOU DO CIRKUSU

V listopadovém čísle jsme vám nabídli recenzi na Circus Grande – česko-slovenskou strategii z prostředí šapitó. Hra má s titulem The Movies společný koncept. Vyvíjíte vlastní cirkus, trénujete klauny a nakonec dáte dohromady sled naučených scének, které předvádíte diváctvu (vašim divákům i porotě). Přestože se hra nepyšní natolik propracovanou a komplexní hratelností jako The Movies a dojem z ní kazí drobné i vážnější nedostatky, upřít jí nemůžeme potenciálně originální myšlenku.

A pak přichází náraz do zdi – zjištění, že i The Movies mají chyby

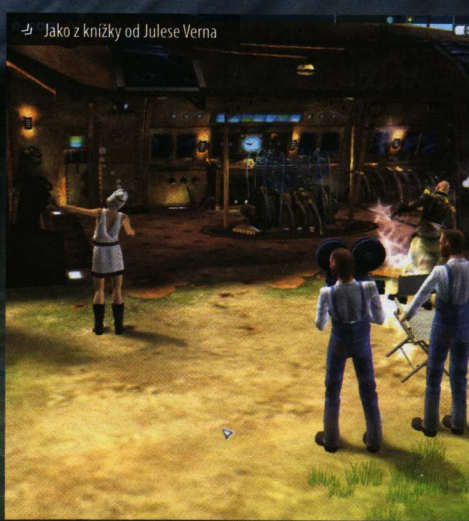
šené a necháte téměř vše na počítači, pak je tvorba snímků jako procházka růžovým sadem (více v našem fotoseriálu, kde můžete sledovat jednotlivé kroky natáčení i příprav). To, co nás ale nejvíce zajímalo a fascinovalo, byla možnost stvořit vlastní scénář. Od A až do Z. Piplat se s každou drobností i pitominkou.

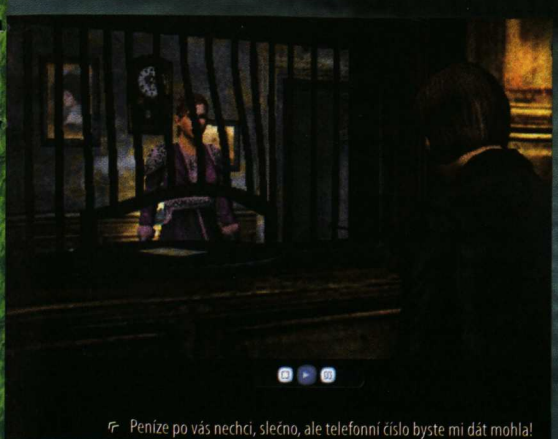
Váš vysněný snímek

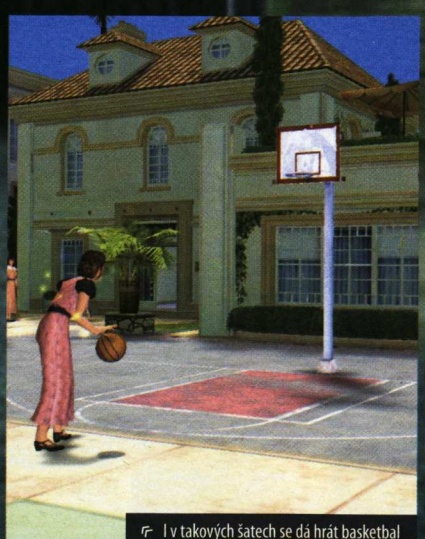
A ve hře to skutečně najdete. Vše má svou následnost i logiku. Na samém počátku vyberete žánr snímku, nastavíte počet herců v hlavních rolích i „křoví", abyste následně zvolili formu filmu – můžete zvažovat volnou formu, nebo detailní, rozplánovanou na zásadní úseky. Pak

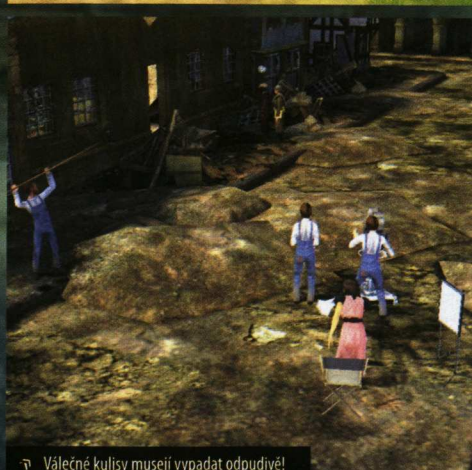
Čas vystřízlivění

Z komerčního hlediska je ale komplexnost a obrovský rozsah The Movies spíše problémem než předností. Úvodní tutorial a zasvěcování do tajů hry má význam (bez něj by to zkrátka nešlo), přesto hráč v prvních hodinách strádá. Teprve když se mu otevře celý svět The Movies, herní zážitek roste geometrickou řadou vzhůru a s ním i pozitivní dojmy. V prvních hodinách budete vědět, že tahle hra je vaším splněným (filmovým) přáním. Že má vše, co Peter Molyneux přislíbil, že její ovládání je nejen inovativní,


Jako z knížky od Julese Verna


Peníze po vás nechci, slečno, ale telefonní číslo byste mi dát mohla!


I v takových šatech se dá hrát basketbal


Válečné kulisy musejí vypadat odpudivě!

VÁŠ PRVNÍ SNÍMEK

The Movies přistupují k tvorbě filmu rafinovaně, a alespoň z počátku se omezují na práci počítače a jeho postaviček. Pojďte se společně s námi podívat, jak může snadno a rychle vzniknout jeden z vašich prvních snímků. Jen připomínám, že vlastní tvorbu scénáře za vás mohou provést počítačoví scénáristé, stejně jako se můžete zcela vyhnout postprodukční práci. Volba je jen na vás.

01 – Tvorba scénáře začíná volbou struktury filmu a pokračujeme návrhem jednotlivých scén. Vybírat můžete z prostředí, která jsou ve vašem studiu k dispozici, a mnoha situací, které se můžou na plátně odehrát

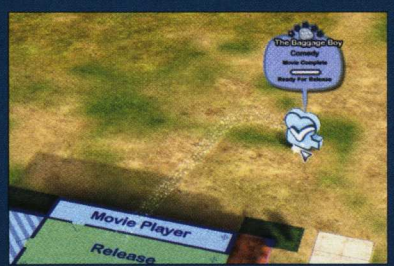
02 – Scénář je hotový, přišel čas castingu – po něm hra ještě jednou projíždí celý skript, upravuje ho a zároveň i mění jeho hodnocení (to je vyjádřeno počtem hvězdiček, od jedné do pěti)

03 – Už nic nestojí v cestě tomu, aby mohla padnout první klapka – stačí jen přesunout ikonku filmu na pole „Shoot it"

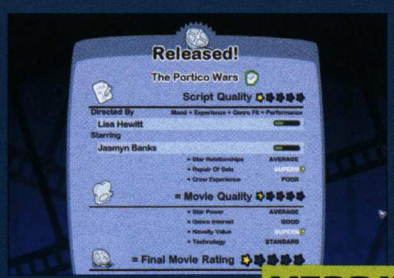
04 – Samotné natáčení nemůžete přímo ovlivňovat, což je velká škoda – jeho sledování totiž brzy omrzí

05 – Postprodukční fáze, poslední šance, jak ovlivnit tvář vašeho filmu

06 – Dotočeno a jde se na věc. Přesunutím snímku na položku „Release" ho definitivně vypustíte do světa



07 – Jakmile snímek pustíte do kin, objeví se závěrečné hodnocení a posléze ohlasy kritiků. A jsou tvrdí, to mi věřte



ale i funkční. Že je tak dokonalá, že víc již být nemůže.

A pak přichází náraz do zdi. Nekompromisní a o to bolestivější zjištění, že dobré pocity netrvají věčně. Přes megalomanský přístup ke hře, možnost ovlivňovat tvář filmu až do posledních detailů, přes snahu obklopit vás herci a režiséry, kteří mají stejné problémy jako skuteční lidé – přes to všechno The Movies s postupem času ztrácí náboj. Úkoly a herní výzvy nabírají na stereotypu, a tvořit vlastní filmy není po deseti hodinách taková legrace jako na počátku. Bohužel největší vada hry se skrývá v neviditelné hradbě mezi oběma částmi hry – na jedné straně stojí manažerská práce a ovlivňování chodu studia, na druhé tvorba filmu, kdy dáváte průchod vlastní fantazii i filmové představivosti. Dohromady ale nefungují tak pružně a hladce, jak bychom si přáli.

Důvody jsem již naznačil – potřeby a problémy hereckých hvězd se opakují a vás pomalu (zato jistě) přivádí k šílenství, manažerování studia se smrskává v neustále se opakující sérii úloh, a i vlastní tvorba filmů oplývá zbytečnými nedostatky. Na jednoho hráče navíc čeká ohromné množství úkonů a dojem z „přeplácanosti" zkrátka nejde utišit. Jak navíc sami brzy zjistíte, hra hodnotí kvalitu scénáře mechanicky a bez přihlédnutí k mnoha faktorům. Můžete se pokusit přenést na filmová plátna do posledního detailu propracovaný western o deseti scénách, ale v konečném hodnocení dopadnete stejně jako neoriginální akční mlátička o třech scénách, kterou stvořil nezkušený scénárista. Herní mechanismy v takových situacích nemohu a ani nechci pochopit. Je jen velká škoda, že věc, na kterou jsem se těšil nejvíce (vytváření snímku od naprostých základů), ve skutečnosti funguje jen na půl.

Jediní svého druhu

Můžu kritizovat a být zklamán, protože ne všechno v The Movies funguje dobře. Ale i to jim odpustíte. Tvůrci nepodcenili žádný okamžik moderní filmové historie, a tak je s rostoucím významem marketingu stupňován tlak na vás, abyste ani tuto složku nepodcenili. A to je jen jeden příklad z mnoha. Musíte se starat o pozitivní publicitu, pracovat na výzkumu, který vám přinese nové budovy i sety, chybou by bylo podcenit i takové drobnosti jako vzhled studia. Budete hladoví po úspěších na herních „Oscarech", budete s nadšením vychovávat největší filmovou hvězdu posledního desetiletí. To všechno vám The Movies nabídnou. A je toho ještě mnohem víc.

Prostředí, ve kterých se může film odehrávat, jsou desítky

VERDIKT

7,9

\+ Splnění filmového snu
Komplexní tvorba filmu i studia
Možnost ukládat si stvořené filmy
Budující se komunita hráčů
Skvělé zpracování

– Některé nelogičnosti
Po čase lehce stereotypní
Mechanické postupy

The Movies jsou téměř dokonalým převedením hollywoodského světa se všemi jeho pro i proti. Škoda jen několika zbytečných detailů, které dojem z „herní továrny na sny" kazí.

KONKURENTI: Rollercoaster Tycoon **8,5** | Theme Hospital **9,0** | The Sims 2 **9,0**

JUNIOR program

Učení je mučení...

Ale s JUNIOR programem Poštovní spořitelny jde líp!

Když už platit, tak co nejpohodlněji a s minipoplatky! Junior program za vás obstará platby za ubytování na koleji či v podnájmu, za menzu, kurzy... Svůj účet budete moci obsluhovat přes mobil či počítač nebo na kterékoli z 3400 českých pošt. Maxkarta vám otevře domácí i zahraniční bankomaty. Zdarma dostanete také Kartu mládeže EURO<26 pro čerpání řady slev nejen u nás, ale i ve 35 evropských zemích. A když budete na nule, sjednáte si povolené přečerpání a přejdete do minusu. Tak proč ještě studovat podmínky jiných kont, když je výsledek jasný?!!

Vždy, Všude, pro Všechny!

www.postovnisporitelna.cz, infolinka 800 210 210

Poštovní spořitelna

Star Wars Battlefront II

Vstříc ke hvězdám se světelným mečem v rukou!

Žánr Multiplayerová akce :: **Výrobce** Pandemic Studios :: **Distributor v ČR** CD Projekt :: **Homepage** www.battlefront2.com :: **Platforma** PC, PS2, PSP, Xbox :: **Minimální konfigurace** Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 4,4 GB na HDD, 64MB grafická karta :: **Lokalizace** Žádná :: **Cena** 1 699 Kč

Vždy, když vyjde kvalitní a vyvážená multiplayerová hra, znamená to pro virtuální ostrostřelce, kteří na přechodech cvičně zaměřují klopýtající stařenky, menší svátek. Pokud takové dílo navíc asimiluje celý svět Star Wars, z mixéru vypadne něco jako loňský Battlefront – prvotřídní akce plná zajímavých profesí, map a vozidel z notoricky známých spektáklů George Lucase. A konečně když se spojí doznívající mánie kolem závěrečné filmové epizody s chytrým kalkulem obchodních managerů, vznikne Battlefront II.

Pokračování jde ve šlépějích svého předchůdce tak dokonale, že jejich stopy téměř splývají. Hra si stále zachovává důležitý spád, propracované multiplayerové zázemí plné možností a především integraci hvězdně válečných prvků, jež je nyní dotažena takřka k dokonalosti. Pandemic Studios přihodili několik zajímavých prvků prohlubujících zábavnost, ovšem jinak nese celý projekt znatelnou příchuť obsáhlejší expanze spíše než revolučního druhého dílu. Ten však autoři ani neslibovali a je na hráči, zda jsou níže uvedené inovace dobrým argumentem proti plné ceně.

Sám za sebe

Hru pro jednoho hráče v řadě multiplayerových her reprezentuje přinejlepším odemknutí všech map a zakomponování pseudointeligentních botů. Battlefront II jde proti proudu. Handicapovaným bez připojení je nabídnuta příběhová kampaň ždímající odkaz stříbrného plátna od Klonových válek až po Galaktickou občanskou válku. Krátké prostřihy z filmu vždy uvozují tematicky laděné mise, které čerpají z herního módu conquest (tj. zabírání a držení kontrolních bodů) a prokládají jej dílčími úkoly, jako zabití určitého počtu rytířů Jedi nebo odnesení důležitého artefaktu. Hráč se vžije do role klonových vojáků, a projde tak pozvolnou a hořkou transformací od obránců Republiky po dobyvatele ďábelského Impéria.

Druhou možností singleplayeru je Galactic conquest, jenž neobvykle kombinuje střílení s velmi jednoduchou tahovou strategií. Na mapě galaxie si vybíráme, po které z předdefinova-

Pokračování jde ve šlépějích svého předchůdce tak dokonale, že jejich stopy téměř splývají

Vhodné pro: Závislé na multiplayeru s mídichloriany v krvi

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Chaotik, který si momentálně přeje, aby měl den 42 hodin

Stůj! Papíry a fofrem!

Vystihuje něco víc slovo klasika?

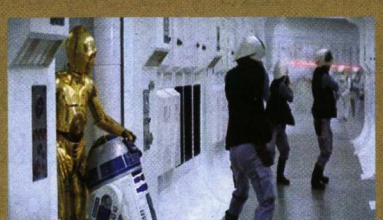
Vypustit harpunu a omotat!

Obrana chodeb Tantive IV – jako z filmu

Puškou proti tankům

Z PLÁTNA NA MONITORY

Herní bojiště jsou stylizována do nejznámějších filmových prostředí – v pevnosti Jabby Hutta mučí bezbranné droidy, přičemž vlastní válčící strany zde tvoří klonoví vojáci a armáda robotů (zahrajeme si dokonce i za pomalé, ale dobře obrněné droideky). Na většině map si můžeme vybrat, zda chceme hrát v éře Klonových válek, nebo Galaktické občanské války, což má přímý dopad na typ ovládaných jednotek a zbraní. Battlefront II také vyniká věrným převedením filmových lokací. Přítomna je například Hvězda smrti, obrázek ukazuje srovnání filmové a herní verze lodi Tantive IV.



ných tras vyšleme svou flotilu k té které planetě, na níž se odehraje vlastní boj. Zajímavé je, že hráč začíná pouze se základním typem vojáka, na ostatní třídy jako inženýr nebo odstřelovač si musí stejně jako na nejrůznější bonusy vydělat dobýváním planet. Povedená myšlenka časem stagnuje lineární hratelností, kdy se neustále opakuje pouze herní mód conquest, takže příběhová kampaň je v tomto ohledu o něco lepší volbou. Rovněž umělá inteligence botů kazí dojem – takhle blbí nejsou ani droidi po průletu bouřkovým mrakem. Hráč může bez problému proběhnout k nepřátelskému kontrolnímu bodu, pomalu jej zabírat, zatímco protivníkovi vojáci se respawnují všude kolem a místo aby hráče zastavili, utíkají se pozdravit s ostatními někam na druhou stranu bojiště.

málo více. Díky tomu nehrozí, že by se Darth Vader nebo Han Solo změnili v kombajn na úrodu nabíhajících vojáků.

Hledání pixel shaderů

Multiplayerové mapy díky posílení síťového kódu dovolují bezproblémovou hru až 64 hráčů (na Xboxu 32, na PS2 pouze 24), nicméně vyjít lze i s daleko menším počtem. Ošklivou masku nicméně nasazuje rok stará grafika, která neprošla takřka žádnými změnami. Výbuchy a obecně všechny ohňové efekty vypadají, jako by se nechtěly rozvést s několik generací starými grafickými kartami. Oko řadového diváka Battlefront II od minulého dílu jednoduše nerozezná.

Naopak uši dostanou zabrat! Skřekot TIE Fighterů a řinčení strojů nás nevtahuje do hry, ale do filmu, stejně jako originální soundtrack, díky němuž přímo v bitvě znějí geniální skladby jako Battle of Heroes nebo Duel of Fates skvělého Johna Williamse. Pro fanoušky Star Wars a multiplayerových akcí představuje Battlefront II nutnost, pro ostatní důvod k zamyšlení nad koupí.

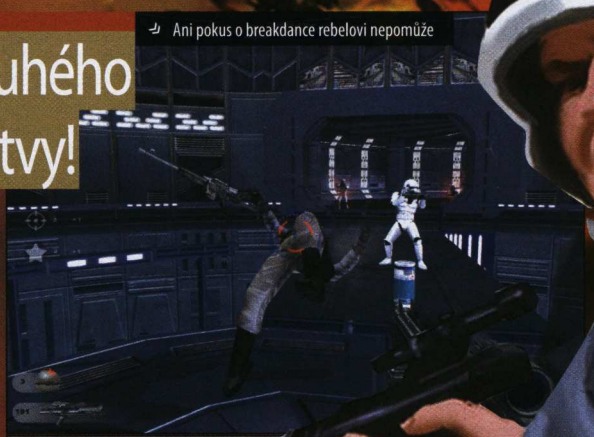
Hlavním tahákem druhého dílu jsou vesmírné bitvy!

Odlepeni od země

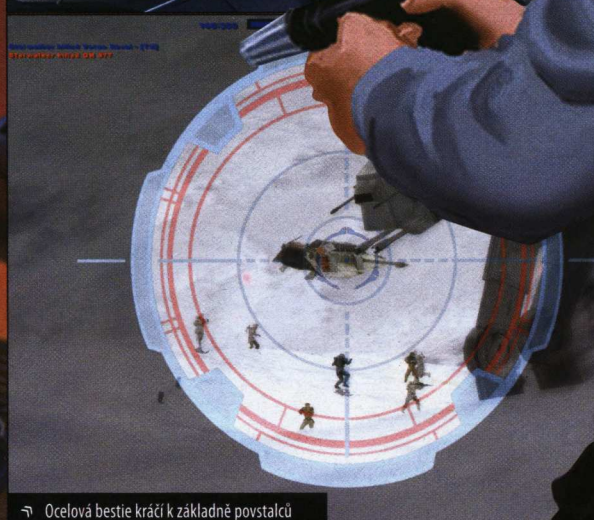
Jedním z hlavních taháků druhého dílu se stávají vesmírné bitvy. A skutečně, když hráč poprvé usedne do kokpitu stíhačky, křídla mu začnou odírat řvoucí lasery a výhled brázdit mohutné křižníky, dostaví se pocit srovnatelný snad jen s prvním zhlédnutím filmů. Mapy zachycují svět Hvězdných válek od nejstarších časů po relativní současnost, a tak si lze vybrat z mnoha typů jednomístných stíhačů a bombardérů, nebo naládovat celý svůj tým do výsadkové lodi a vydat se zničit nepřítelův křižník (obří loď s hangárem a několika málo klíčovými místnostmi) po svých. Ovládání je intuitivní a mnohem jednodušší než například pilotáž poletuch ve hře Battlefield 2. Lze provádět impresivní úhybné manévry před raketami, zaměřovat nepřátele, bombardovat mohutné koráby nebo praktikovat adrenalinové dogfighty. Efektní dojem kazí pouze variabilita map. Ty se liší jen typem lodí a korzujících křižníků, což je také důvodem, proč vesmírné bitvy v singleplayeru přeskakovat.

Brnění klonového vojáka je fajn, ovšem ve srovnání se světelným mečem se stává bazarovou módou. Battlefront II poprvé představuje hratelné hrdiny a formuje je do vynikajících, ale ne nepřemožitelných pomocníků. Po určité době od započetí zápasu se každému týmu odemkne možnost hry za postavu pevně spojenou s danou mapou. Na ledovém Hothu se chopíme Luka Skywalkera a např. ve chrámu Jediů oblékneme kápi Anakina podléhajícího temné straně Síly. Světelný meč je ultimátní zbraní, lze s ním omezeně odrážet střelbu a porcovat nepřátele jednou ranou. Pohled třetí osoby do jisté míry mění hru na pohrobka série Jedi Knight, lze dokonce používat Sílu. Díky rychlosti multiplayeru je však tato možnost poměrně omezená – i s Jediem se totiž má hráč co ohánět, hrdinové nejsou nesmrtelní a palba z několika směrů je rychle udolá.

Stávající profese dále doplnil komandér s extra silnou zbraní a zvláštními bonusy pro hráče stojící okolo. Skvělým nápadem je početní omezení všech povolání a nutnost nashromáždit v rámci zápasu dostatečný počet bodů, aby si je hráč mohl pořídit. Hrdina může být na mapě vždy jen jeden za stranu a komandérů jen o něco



Ani pokus o breakdance rebelovi nepomůže



Ocelová bestie kráčí k základně povstalců

VERDIKT

7,8

+ Podpora singleplayeru
Vesmírné souboje
Hrdinové
Hvězdné války každým coulem

− Horší inteligence botů
Zastaralá grafika
Velmi podobné prvnímu dílu

SW Battlefront II není překvapením roku, pouze stejně jako před rokem nabízí dobrou zábavu opepřenou hrdiny, vesmírnými bitvami a neobvyklou podporou singleplayeru.

KONKURENTI: Battlefield 2 **8,8** | Starship Troopers **4,7** | SW Republic Commando **8,1**

THE MATRIX PATH OF NEO™

Zabít tisíc agentů? JENOM?!

Modrou, nebo červenou pilulku? Myslíte, že je to jasné? Jste si opravdu tak jistí? Je to jen vaše volba… Vezměte modrou; probudíte se doma a vaši paměť nebude zatěžovat smutek z toho, jak je další pokus o herní Matrix primitivní a jednostrannou zábavou pro každou opici, která dokáže klikat myší. Nebo se rozhodněte pro červenou a zažijete nevídaný akční uragán plný choreografických skvostů, které kupodivu nějakým záhadným způsobem sami ovládáte. Je to na vás! Na rozdíl od Morphea vám však nabídnu více indicií.

Dvojí život pana Andersona

Na nový pokus o reparát Matrixu na herním poli lze nahlížet dvěma způsoby. Můžete si všimnout jeho úžasné a nabité akce, počtu komb, které na sebe takřka plynule navazují a vytvářejí skvělý dojem ze soubojů, rychlé a nenáročné hratelnosti. Nebo můžete akcentovat stereotypní mise, fakt, že jde pořád o to samé, či provedení soubojů, u nějž spíše asistujete, než abyste je přímo řídili.

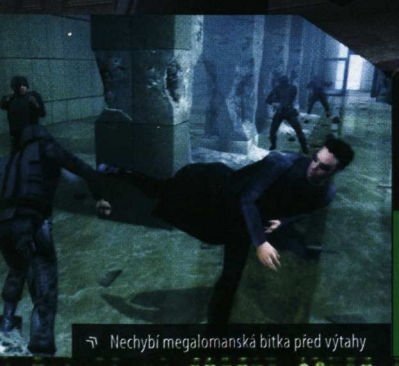
Jaký Matrix: Path of Neo je? Brutální, plný nepřátel, zbraní, tedy pardon, spousty zbraní. Akční mlátička, která vás nezatěžuje věcmi jako vykukování za roh, odpočítávání nábojů v zásobníku nebo jinými podivnostmi. Adventurní prvky typu zahrazení dveří hra řeší nejprve letmým upozorněním „bylo by dobré zamezit přístupu neustále se rojícím vojákům ze dveří". Následuje pobídka „shoď na ty dveře něco" a když ani poté nereagujete, přijde příkaz „sestřel ten sloup, co ti teď bliká na obrazovce!" Dovětek „ty blbče!" si pak jistě domyslíte sami.

Díky tomu vás při cestě za záchranou lidstva nic nebrzdí. Až na pár hlušších míst vždy víte, co máte dělat, koho musíte zlikvidovat, abyste se po viditelné lineární cestě posunuli dál. První salva základních nepřátel, zlikvidujete ji. Přichází druhá s velitelem, pak ještě lepší, na závěr pár agentů a jdete dál. Někdy za průchodu velkou budovou, jindy v jedné obří místnosti. Ve městě, na ulici, v obří továrně.

Vhodné pro: Vyvolené s jedním „V"

Choreografie akčních soubojů vypadá božsky

Běhání po zdi připomíná spíš prince z Persie



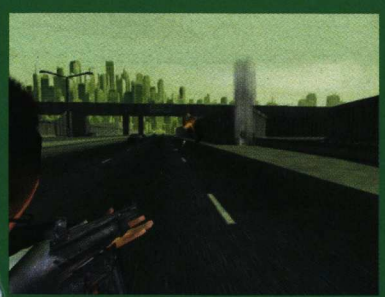
Nechybí megalomanská bitka před výtahy

Žánr Akční mlátička **Výrobce** Shiny **Distributor v ČR** SeVeN M **Homepage** www.atari.com/thematrixpathofneo **Platforma** PC, PS2, Xbox **Minimální konfigurace** Procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, GF5200 nebo Radeon 8500 a vyšší, 6 GB na HDD **Lokalizace** Manuál **Cena** 999 Kč

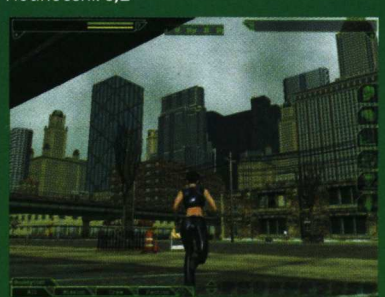
DO TŘETICE VŠEHO DOBRÉHO?

Cesta Nea je už třetím pokusem Matrixu o dobytí herního světa. I když se např. Enter the Matrix prodával výtečně, nejlepší z nich je bezesporu Path of Neo.

Enter the Matrix (2003)
Společně s premiérou druhého dílu vyrazila do světa i hra, která rozvíjela jakýsi „plán B", komplementární s dějem filmu. V důsledku toho byla hra uspěchaná a logicky nebylo možné hrát za Nea. Přes několik světlejších momentů se jednalo o veskrze průměrnou střílečku.
Hodnocení: **6,0**



Matrix Online (2005)
Dlouho odkládaný a nakonec nepříliš úspěšný pokus o převedení světa Matrixu na jeho takřka přirozenou platformu – svět MMORPG. Možná to byla právě absence připojování drátů do hlavy, která způsobila nedostatek matrixovské atmosféry nebo poměrně nudné a stereotypní úkoly, jež rozhodly o dalším neúspěchu Matrixu na PC.
Hodnocení: **6,2**



Naproti musí stát hodně nehezký tvor

Zabít po ránu pár Smithů nikdy neuškodí

Zachraňte Sion!

Hra počítá, že jste plně obeznámeni s filmovou předlohou. Takřka nic nevysvětluje a vysílá vás po stopách filmového Keenu Reavese. Putování od prvního útěku z kancelářské budky až po závěr třetího dílu zpestřují prostříhané záběry z filmu, které jsou však tak dokonale namixované, že celkově destruují příběhovou linii. Nám, co neusínáme každou noc s myšlenkou na Trinity a bílého králíka, dokáží udělat v hlavě pěkný zmatek, jak to vlastně ve skutečnosti bylo.

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Neúspěšný hledač pohody a klidu v předvánočním šílenství

Matrix: Path of Neo vám dá možnost prožít všechny důležité okamžiky, které se objevily ve filmech. S těmi by si samozřejmě autoři nevystačili, a tak je doplňují dávkou dalších mezipříběhů a misí (včetně zcela nového závěru celé trilogie, jenž ale většinu hráčů příliš nenadchne). Příběhové vsuvky jsou místy zajímavé, občas však lehce stereotypní. Především v jedné pasáži, kdy Neo funguje jako mobilní chůva, se nabízí otázka, jak mohli Morpheus a ostatní do příchodu Vyvoleného přežít.

Smrtící balet

Ale to už jsme se ocitli ve vodách hnidopišství. Plují v nich navíc mnohem větší ryby. Zejména celkový stereotyp, podobný průběh misí, devalvace síly agentů. Nejhorší na celé hře je zjištění, že ji vlastně plně neovládáte – strategie „mačkám zběsile myš a klávesnici a ono to něco dělá" funguje v devadesáti devíti případech ze sta. Není nutné se učit komba, z mistrovství v rychlokliku vždy něco zajímavého vyjde. A pokud ne, hra vám ve vhodnou chvíli napoví co a kdy mačkat.

Výsledné dění na obrazovce však vypadá božsky. Kopy, chvaty, komba… vše je zpracováno choreograficky dokonale a zapříčiňuje, že žádné dvě bitky nejsou stejné. Paradoxně nemusíte vůbec dokonale ovládat hru, přesto se budete bavit. Kombinací tří kláves a dvou tlačítek budou zpod vašich rukou vycházet neuvěřitelná salta, kopy i údery lahodící oku každého milovníka akčních filmů. Animace jsou jednoduše úžasné, v kombinaci s nezbytným bullet-time (zpomalovačem času) je možné vyrábět neskutečné kousky (včetně líbivé destrukce okolních sloupů apod.). O to víc zamrzí, že při prachobyčejném běhu Vyvolený vypadá jak v posledním stádiu před povolením svěračů trávicí soustavy.

Ačkoliv Matrix: Path of Neo nezapře svůj konzolový původ (a v redakci jsme se shodli, že na PS2 se hraje o něco lépe), kamera nepůsobí příliš neplechu. Vše to souvisí s výše řečeným. V Matrixu nejde o každý pohyb, nemusíte jako v Maxi Paynovi vykukovat zpoza rohu a pak neomylně zacílit na dva strážné za rohem. Tady na nějakém škrábnutí nezáleží, jako Vyvolený můžete uhýbat kulkám, zároveň je dokonce posílat zpět jejich původcům. Ale kdo by to dělal, když je možné dvěma dlouhými skoky proplachtit přes celou místnost, v letu zabít tři protivníky a zbylé dva zneškodnit několika rychlými údery.

Ďábelská mlátička plná dech beroucích efektů, které díky neustálému zlepšování Neových schopností vypadají pokaždé jinak. Nebo primitivní klikaná na pozadí grafického povrchního pozlátka? Jen jeden z těchto životů má budoucnost, pane Andersone. Vybírejte dobře.

VERDIKT

6,8

\+ Brilantní choreografie
Celkový spád
Nová a nová komba
Intuitivnost

− Příliš mnoho agentů
Ovládání často mimo kontrolu
Stereotypní mise

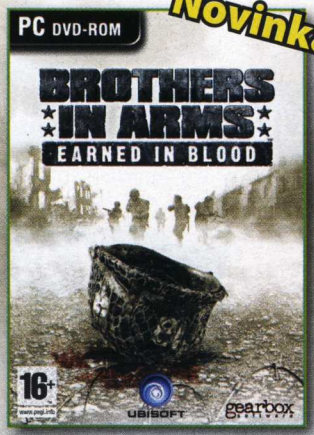
Povedená, zábavná a animačně brilantní akce s rychlým průběhem. Neboli jinými slovy jednoduchá mlátička, ve které často jen bezduše klikáte. Kterému popisu dáte přednost, pane Andersone?

KONKURENTI: LOTR: Return of The King **8,0** | Max Payne 2 **9,3** | Prince of Persia: Warrior Within **8,0**

Playman zone

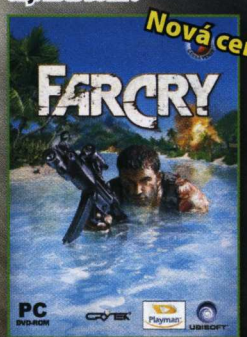
Váš SMS obchod...

Novinka!



Brothers in Arms: Earned in Blood
...invaze v Normandii pokračuje!
akční
cena: 999,- Kč
obj. kod: D3BIAEIB

Rayman®
10. výročí!
arkáda
cena: 299,- Kč
obj. kod: D3R10



Far Cry®
akční
cena: 299,- Kč
obj. kod: D3FC

Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow™
akční
cena: 299,- Kč
obj. kod: D3SCPT

IL2 Sturmovik
Zapomenuté bitvy - Gold Pack
simulátor
cena: 999,- Kč
obj. kod: D3ILGS

www.playman.cz

UBISOFT

Objednejte přes SMS! Je to jednoduché:
• 1) Napište SMS ve tvaru „kód hry/příjmení/jméno/ulice/číslo/město/PSČ" • 2) Pošlete ji ze svého mobilu (ne internetu) na tel.: +420 736 333 110 • 3) Vaši objednávku obdržíte poštou na dobírku do 5 pracovních dnů. Uvedené ceny jsou včetně DPH a poštovné a balné je ZDARMA. Získaná data nebudou použity pro jiné účely než je vyřízení objednávky. Objednávku lze stornovat na tel.: +420 495 260 769. Všechny inzerované produkty jsou pro PC CDROM!

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

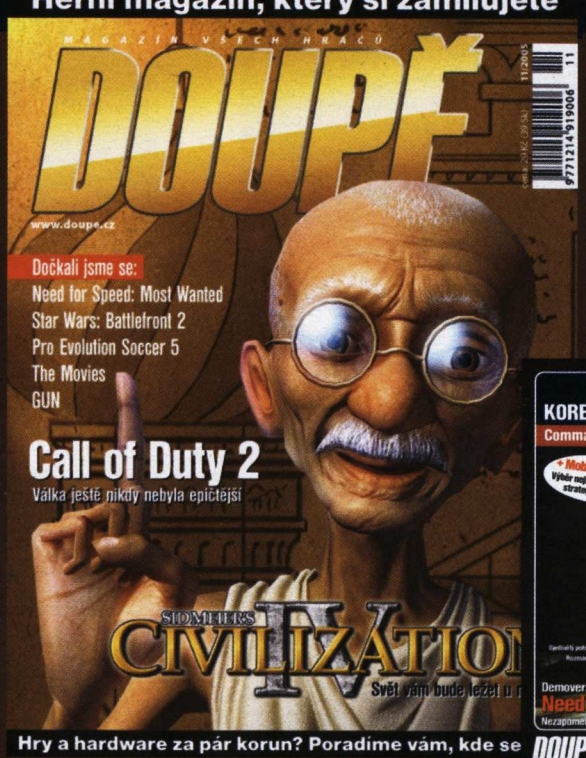
Chceš lepší **skóre,**

postoupit do vyššího **levelu**

a stát se **herní star?**

Čti Doupě!

Herní magazín, který si zamilujete



Plná hra ZDARMA

Korea: Forgotten Conflict

Vyvážený mix akce a strategie. Ojedinělý pohled do historie „zapomenuté" války, rozmanité mise plné nástrah, měnící se počasí a další grafické lahůdky.

Časopis o počítačových hrách, který ti nahradí vše, co jsi doposud znal. Za nejlepší cenu s plnou hrou zdarma.

Hry a hardware za pár korun? Poradíme vám, kde se

Prosincové Doupě poradí, kde sehnat hry a hardware za pár korun

POSLEDNÍ ŠANCE!

Doupě na 1 rok za

499 Kč (699 Sk)

Neváhejte – cena platí jen do 31. 12. 2005

Sleva 43 %

4 čísla a DVD ZDARMA!

LEVNĚJŠÍ UŽ NIKDY NEBUDE!

Roční předplatné zahrnuje 11× časopis Doupě, 11× 9 GB DVD nebo 11× 3CD

Zajistěte si Doupě na dva roky a dostanete od nás jako dárek skvělé hry Chrome: SpecForce nebo Codename Panzers Phase Two

Běžná cena: 799 Kč
Cena pro vás: 0 Kč
Nářezová akce, která vás zavede do kouzelného prostředí budoucnosti. Kromě silného příběhu a rozmanitého prostředí několika různých světů nabízí také bohatou hru více hráčů.

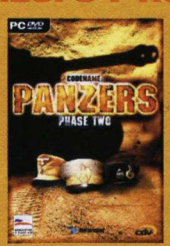
Hodnocení Doupěte: 6,7/10

Ušetříte, máte garantovanou stejnou cenu po celé dva roky a navíc získáte jako dárek zdarma plnou verzi vybrané hry.

2leté předplatné + hra jen za 998 Kč (1398 Sk)

Neváhejte – nabídka platí jen pro prvních 300 objednávek 2letého předplatného

Ušetříte až 1739 Kč oproti nákupu na stánku!



Běžná cena: 999 Kč
Cena pro vás: 0 Kč
Stop nudným strategiím z druhé světové války! Codename Panzers Phase Two nabízí vše, co jste si kdy přáli: nápaditou kampaň za několik různých stran, snadné ovládání i rozmanité prostředí v nadupané grafice.
Hodnocení Doupěte: 8,1/10

Jak objednat předplatné časopisu Doupě:

1. Na internetu: Na adrese http://casopisy.cpress.cz naleznete přehledný formulář pro objednání. Zaplatit můžete složenkou, převodem z účtu, bezpečně kreditní kartou, on-line prostřednictvím eBanky nebo dokonce z menu svého mobilního telefonu.

2. Textovou zprávou SMS: Verze s DVD – Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 499 Kč DO499, pro 2leté předplatné + hra Chrome: SpecForce slovo DOCHS2 a pro 2leté předplatné + hra Codename Panzers slovo DOCN2) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. Příklad DO499! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.
Verze s 3CD – Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 499 Kč DO499CD, pro 2leté předplatné + hra Chrome: SpecForce slovo DOCHS2CD a pro 2leté předplatné + hra Codename Panzers slovo DOCN2CD) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. Příklad DO499CD! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.

3. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.

4. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

2leté předplatné je na 24 měsíců ode dne platby. Všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH.

Need for Speed Most Wanted

Je poslední díl série opravdu tím „nejhledanějším“?

Žánr Arkádové závody :- **Výrobce** EA Canada :- **Distributor v ČR** EA Czech :- **Homepage** www.needforspeed.com :- **Platforma** PC :- **Minimální konfigurace** Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 3 GB na HDD :- **Lokalizace** Manuál :- **Cena** 1 499 Kč

Vhodné pro: Milovníky adrenalinu, kteří neusnou bez medvídka

Demoverzi najdete na DOUPĚ CD/DVD 12/05

Rok se sešel s rokem a EA nám servíruje další pokračování své slavné série NHL… ne, NBA… taky ne… NFL? N… NFS! Už se to plete. Pouhý rok ale stačil na to, abychom se dočkali nového sourozence do početné rodinky arkádových závodů.

Návrat ke kořenům žánru, perfektní simulace atraktivních vozů, adrenalinové policejní honičky v rozsáhlém městě… vlastně píšu recenzi a ne reklamní leták – ale co, účel to splnilo. Hned zpočátku jsem vám ukázal, jaký Most Wanted je. Čekáte perfektní recenzi na nejočekávanější hru celého roku a dočkáte se podivného úvodu. Stejně tak usednete za nový NFS a po několika hodinách hraní netušíte, co si máte myslet.

Drsné řečičky

Most Wanted se představí strhujícím způsobem. Filmové sekvence se živými herci na renderovaném pozadí plynule přechází do hry a vám jsou postupně představovány její základní aspekty. Svůdné BWM M3 GTR, ještě svůdnější a tajemná Mia, jež vám bůhvíproč pomáhá, arogantní policista Cross i namyšlený drsňák-amatér Razor, díky němuž o svoje auto záhy přijdete. Skvělý rozjezd potenciálně skvělé hry.

Mia vás po čase vyzvedne z vězení, hra zase přispěje finančně, pokud na vašem počítači nalezne NFSU2. Koupíte si na poměry hry ubohé přemístovadlo a vrhnete se do dobývání příček v blacklistu. Na jeho vrcholu se pak konečně setkáte s Razorem a svým bavorákem. Ale možná bych vám nejdřív měl vysvětlit, cože je ten blacklist.

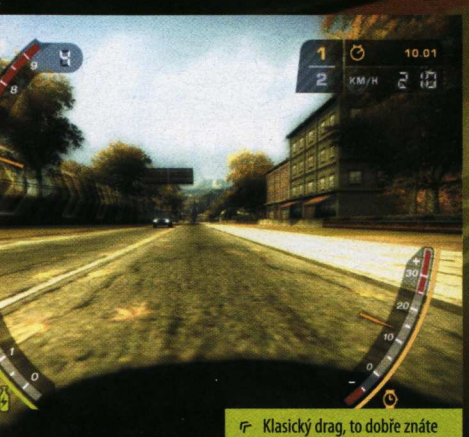
Ve městě Rosewood policie dobrovolné dárce orgánů – pouliční závodníky – rozhodně netoleruje. Existuje proto seznam patnácti nejžádanějších jezdců, mezi něž se musíte dostat a jednoho po druhém porazit. Nejdříve jim však budete muset předvést, že nejste jen obyčejnou pouliční chamradí a že si zasloužíte jejich pozornost. Dosáhnete toho splněním podmínek ve třech kategoriích.

První jsou klasické závody. Druhé jsou milníky; ty získáte při honičkách s policií a zahrnují prorážení určitého počtu zátarasů, ujetí strážcům zákona v daném limitu, či naopak až po nějakém čase a další. Třetí je nashromáždění určitého množství odměny, která je na vás vypsaná. Tuto částku zvyšujete destrukcí herního prostředí, policejních vozů a dalšími věcmi, které se dějí u honiček. Jakmile splníte minimální požadavky, můžete si brousit zuby na drsňáka nebo vnadnou slečnu z blacklistu. Následuje obvykle dvojice závodů proti danému soupeři a po vítězství sladká odměna.

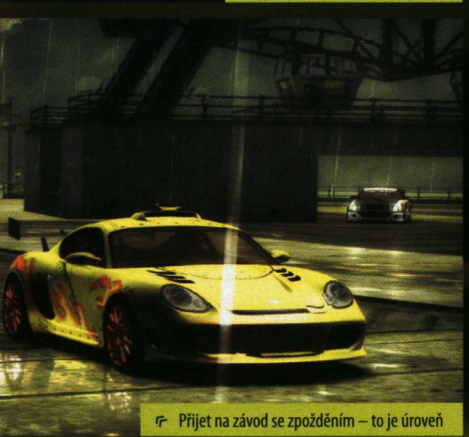
Den bez noci

Jaký je Most Wanted? Vyhrabal se z podzemí na denní světlo. Slunce vychází, putuje po obloze, občas se schová za mraky, aby mohlo zapršet, a zapadá. Noci se však nedočkáme. V EA pravdě-

Zpomalený čas, tlukot vlastního srdce a ostrá zatáčka – to je Most Wanted



Klasický drag, to dobře znáte

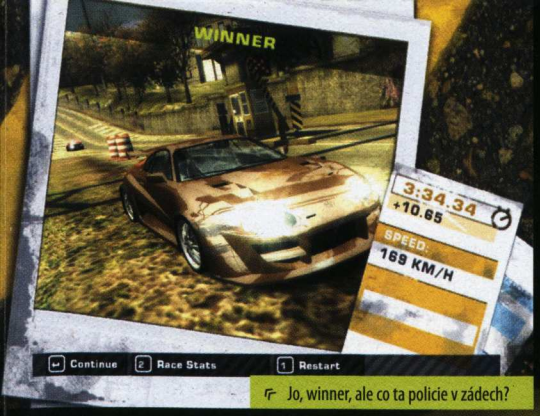


Přijet na závod se zpožděním – to je úroveň

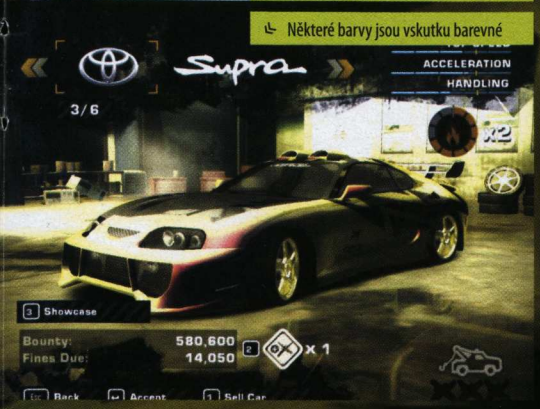
ZOOM

1. Policejní auto – nic neobvyklého
2. Základní informace o (ne)splněných milnících a probíhající honičce obecně
3. Heat level 4, to už se do pronásledování zapojí vrtulník. Maximální heat level je 5
4. Ukazatel úspěšnosti úniku před policií
5. Počet policejních vozů, do nichž jste vrazili. Bývá jedním z milníků
6. Počet policejních vozů aktuálně zapojených do pronásledování
7. Počet zničených policejních vozů. Bývá jedním z milníků
8. Velmi dobře vypadající silnice s méně přehnaným leskem než dříve
9. Tachometr s ukazateli nitra (to s lahvičkou dole) a game busteru (to s hodinkami nahoře)
10. Něco jako antiradar – upozorňuje na blížící se policii, pokud nejste v pursuit módu
11. Mapa se zobrazenými pursuit breakery
12. Konečně světlo. Po výjezdu z tunelu možná až moc světla

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Novopečený konzolista a už upečený grafoman



Jo, winner, ale co ta policie v zádech?



Některé barvy jsou vskutku barevné

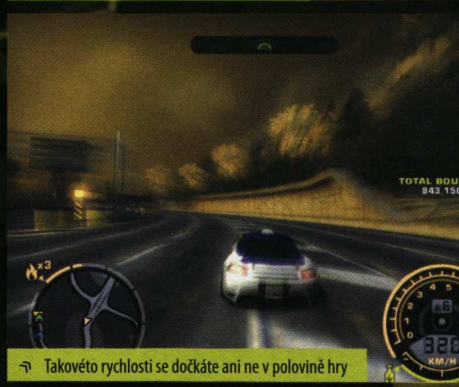
podobně za rok zapomněli, jak se tma dělá. Jde o typickou ukázkou neduhu celé série. Ani v jediném díle tvůrci nedokázali vzít vše dobré z minula a vzniklý guláš vypilovat k dokonalosti. Nejlepší byl v tomto ohledu NFSU2, kterému se krok vpřed téměř povedl. Most Wanted je jen dalším z dlouhé řady experimentů.

Město, v němž se vše odehrává, mi připadlo o trošku menší nebo jen kompaktnější než Bayview z minulého dílu. Dálnice skvěle propojuje jednotlivé části, a tak prakticky není možné zabloudit. Malým zklamáním může být rozdělení města jen na tři části, které se však od sebe nijak výrazně neliší. Přesto je herní prostředí atraktivní a plné spousty detailů.

Klidnou projížďku ale kazí přehršel drobností. V první řadě policie. Strážci zákona nejsou na každém rohu, jako třeba v GTA, zato ale dokáží razantně zakročit, kdykoli překročíte zoufale nízkou maximální povolenou rychlost. Pokud se navíc objevíte v policejním hlášení kvůli dopravní nehodě nebo ničení obecního majetku podél cest, černobílé vozy vyprovokuje pouhý pohled na vás.

Zklamáním je i absence ostatních závodníků v ulicích a s tím spojené vypustění napínavého módu outrun. Zvláště v kombinaci s policií mohl představovat nejlepší část hry. Tvůrcům však na zachování dobrého nápadu z minula fantazie nestačila. Aspoň ale odstranili nudné hledání skrytých obchodů a podobné zbytečnosti. Tak mě napadá – těšíte se na závodění?

Není nad to připomenout si pátý díl série



Takovéto rychlosti se dočkáte ani ne v polovině hry

Na plný plyn

Okruh, sprint, knockout, drag, speedtrap (vítězí ten, kdo je v součtu rychlostí v určitých místech trati nejlepší) a tollbooth (časovka rozdělená na několik částí) – toť vše. Závody jsou navíc rozporuplné. Soupeři polovinu hry jezdí jako začátečníci, když tu náhle se jejich schopnosti výrazně zlepší. Je takřka jedno, jaký náskok máte vy nebo vaši soupeři – neviditelné pomáhání slabšímu (alias catch up) vše rychle nuluje. Možná by se mohlo zdát, že je hratelnost pomalu pohřbívána, ale přesto vás Most Wanted baví. Proč?

Máte v rukou nádherné auto, upravené podle vašich představ. Motor o síle královského koňského stáda věrně burácí, pneumatiky kvílí a pohled se zužuje na silnici před vámi. Okolí tvoří jen rozmazané barevné skvrny, což ještě zvýrazní přídavek trochy oxidu dusíku do motoru. Soupeři dotírají a snaží se vás předjet, když se náhle rozezní policejní siréna. Blíží se ostrá zatáčka. Čas se zpomalí, hluk ustoupí do pozadí a vy za tlukotu vlastního srdce precizním smykem zvládáte situaci. Znovu se svět vrací do svého tempa, jen abyste na poslední chvíli srovnali vůz před skokem. Perletový lak při elegantním průletu kamery několikrát změní barvu.

Atraktivní pohled (stejně jako tvrdý dopad) vás však nesmí vyvést z koncentrace. Ještě se musíte protáhnout mezi nápravami kamionu, který vám kříží cestu, a až poté dva červené plameny oznámí cíl.

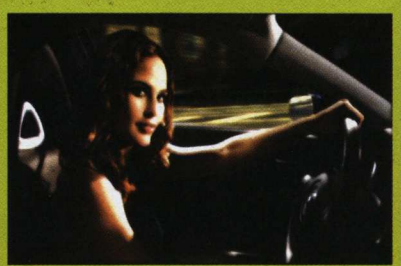
PŘIJMĚTE VÝZVU

Autoři se malinko inspirovali u konkurenčního Juiced a přidali do hry i takzvaný Challenge mód. Jedná se o takřka sedmdesát různých úkolů, obvykle zahrnujících honičky s policií, či různé časovky. Úkoly se odemykají postupně, takže nejdříve musíte splnit snadnější. A jak to vypadá? Dostanete předem dané auto a snažte se. Postup v Challenge módu nemá vliv na kariéru, ale odemyká vozy do rychlého závodu či multiplayeru.

Rozbité sklo – že by muška?

Na lesní cestě se auto chová stejně jako na dálnici

HOLKY A MAŠINY



Minule to byla Brooke Burke, tentokrát je to Josie Maran. Že ji neznáte? Nevadí. Hned na začátku zazní roztomilé „Ahoj, já tu hraji Miu a ujistěte se, že budete závodit jen ve hře a na silnici budete jezdit bezpečně a připoutáni." Následně potkáte tuto krásku v její našlápnuté Mazdě RX8. Nutno podotknout, že výběr sličné dívčiny se povedl snad lépe než minule, takže přestože Josie asi nikdo neznáme, budeme s její asistencí po Rosewoodu cestovat rádi.

Nájezd kamery na auto, fotka a oznámení vítězství. Statistiky závodu, pokud chcete. Ale adrenalinem naplněná jízda pokračuje. Závod skončil, jste však zpátky ve městě. S nezměněným množstvím nitra i gamebusteru, s policisty v zádech. Přidáváte motoru poslední zbytky nitra a snažíte se strážcům zákona zmizet. Tohle je Most Wanted, jaký jsme všichni chtěli. A hlavně Most Wanted, jaký opravdu občas je.

Ten vrtulník mě trošku znervózňuje

Bych šel na ruské kolo, kdyby nepršelo...

Proti zdi

Pojďme si ale chvíli povídat o novinkách. Zmínil jsem gamebuster – o co jde? Zmáčknutím tlačítka zpomalíte čas a náhle není problém projet sebeprudší zatáčku, vymotat se z náročné dopravní situace, či najít mezeru v policejním zátarasu. Gamebuster se stejně jako nitro doplňuje rychle a sám od sebe, což vám umožňuje obojí používat dle libosti. Nutno podotknout, že to celou hru v podstatě nepotřebujete. NFS je i bez nich arkáda a podobné věci jsou v ní spíše jen pro zábavu.

Stejně jako vizuální tuning. Je zjednodušený na kompletní sety, kapoty, elektrony, spoilery a takové ty zrůdnosti na střeše. K tomu připočtěte jednoduchý systém vinylů, nálepek a barev. Jenže kompletní sety jsou vytvářeny přímo na každé auto zvlášť, a tak jsou vskutku slušivé. Jednodušší je i vylepšování motoru – žádné jednotlivé součástky, jen balíčky. Most Wanted nejsou především o tuningu. Těžištěm hry je policie.

Zpočátku se budete u policejních honiček svíjet smíchy. Jedno či dvě policejní auta jsou nebezpečnější sama sobě než vám. U tachometru máte vedle plamínku, který označuje heat level (zájem strážníků o vaši osobu a auto), jedničku a je vám hej. Ale časem? Třeba dvacítka pěkně nalobených černobílých aut s houkačkou. Zátarasy. Pásy s bodci. Helikoptéra. Neskutečně vytrvalé SUV (obrněné vozy), jejichž cílem je do vás čelně narazit a tím zpomalit dost na to, aby vás zbývající vozy obklíčily a zastavily, čímž vaše spanilá jízda končí.

Jakmile se dostanete do „pursuit módu", na obrazovce se objeví několik užitečných informací. Především se ale dozvíte, jak blízko jste úniku či potupnému polapení. Když se policii ztratíte z dohledu, dostanete se pro změnu do „cooldown módu". Nastává napínavá část, kdy čekáte na naplnění modrého ukazatele, aby honička skončila. Pokud vás v té chvíli spatří strážník, vše začíná znovu. Naplnění „cooldown meteru" můžete urychlit v určitých speciálních místech, která vidíte na mapě. Podobně během kočkování s policií vidíte „pursuit breakery" – zničitelná místa, která vás mohou zbavit velké části pronásledovatelů. Ať už to jsou vodojemy, benzinové pumpy, velké americké koblihy, či obyčejná lešení, účinnost je takřka zaručena.

Jeden z mnoha

Jenže... většina věcí v Most Wanted mi připadá nedotažená. Policejní honičky se stanou denním chlebem a situace, kdy ze všech sil honíte vy policejní vozy, aby pursuit neskončil a vy mohli nasbírat odměnu nebo dosáhnout milníků, je rozpačitá a častá. Občasné střídání či vizuální změny vozů se také stanou nutnou rutinou – zmenší heat level a třeba i sníží počet „impound strikes", které dostáváte při zatčení, a pokud jich je moc, přijdete o auto. A zatčeni budete. Přinejmenším proto, že se tak hra rozhodne.

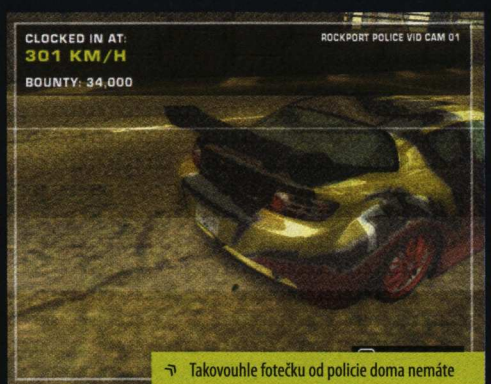
Závody jsou atraktivní, auta nádherná a pocit rychlosti báječný. Ale catch up často hratelnost kazí a dojem, že hra podvádí, přestává být subjektivním pocitem ubliženého a neúspěšného hráče. Návrat ke kořenům série, jak se Most Wanted prezentuje, znamená i opuštění spousty příjemných novinek z nedávných dílů, jako je noc, některé typy závodů, mnoho možností tuningu. Grafice zase ubližuje nemožnost vypnout motion blur. Aspoň že zvuky a hudba jsou tradičně na vynikající úrovni a zvláště policejní rozhovory při honičkách nemají chybu.

Need for Speed: Most Wanted je klasickým dílem série. Přináší 36 vozů a mezi nimi značky jako Lamborghini, Porsche, Lotus, Mercedes-Benz. Vrací do hry policii, i když její začlenění se povedlo na padesát procent. Představuje graficky i designově povedené prostředí a tratě, na nichž se však odehrávají rozporuplné závody. Myslím si, že Most Wanted si buď zamilujete jako nejlepší díl série, nebo ho budete nenávidět jako zpackání legendy. Jakékoli hodnocení je proto velmi obtížné. Pokud se pokusím oprostit od všech subjektivních pocitů, řeknu, že nejnovější díl je na tom kvalitativně podobně jako ten minulý. Underground 2 ale vyšel před rokem, a tak nemohu (s čistým svědomím) sáhnout ke stejně vysoké známce.

DRUHÝ NÁZOR: PETR KOLÁŘ

NFS: Most Wanted je pro mě zklamáním. Po velkohubém hype jsem očekával výrazný posun, který však nenastal. Město ve dne sice je, ovšem noc je pryč. Objevili se policisté, které ale musíte paradoxně sami nahánět. Některé závody jsou skvělé, jinde se zase naplno projeví nesmyslný catch up. Velká část hry je zábavná, ale podobné výstřelky ji srážejí k zemi. Až se Electronic Arts podaří udělat hru bez podobných chyb, bez váhání jí vystřelím hodnocení na samý vrchol hodnotící tabulky.

Hodnocení: 8,0



Takovouhle fotečku od policie doma nemáte

Je jedno, jaký náskok máte – catch up všechno rychle nuluje

Tak tenhle skok jsem moc netrefil...

VERDIKT

8,3

Návrat policie
Vozový park
Soundtrack a zvuky
Stále vynikající hratelnost

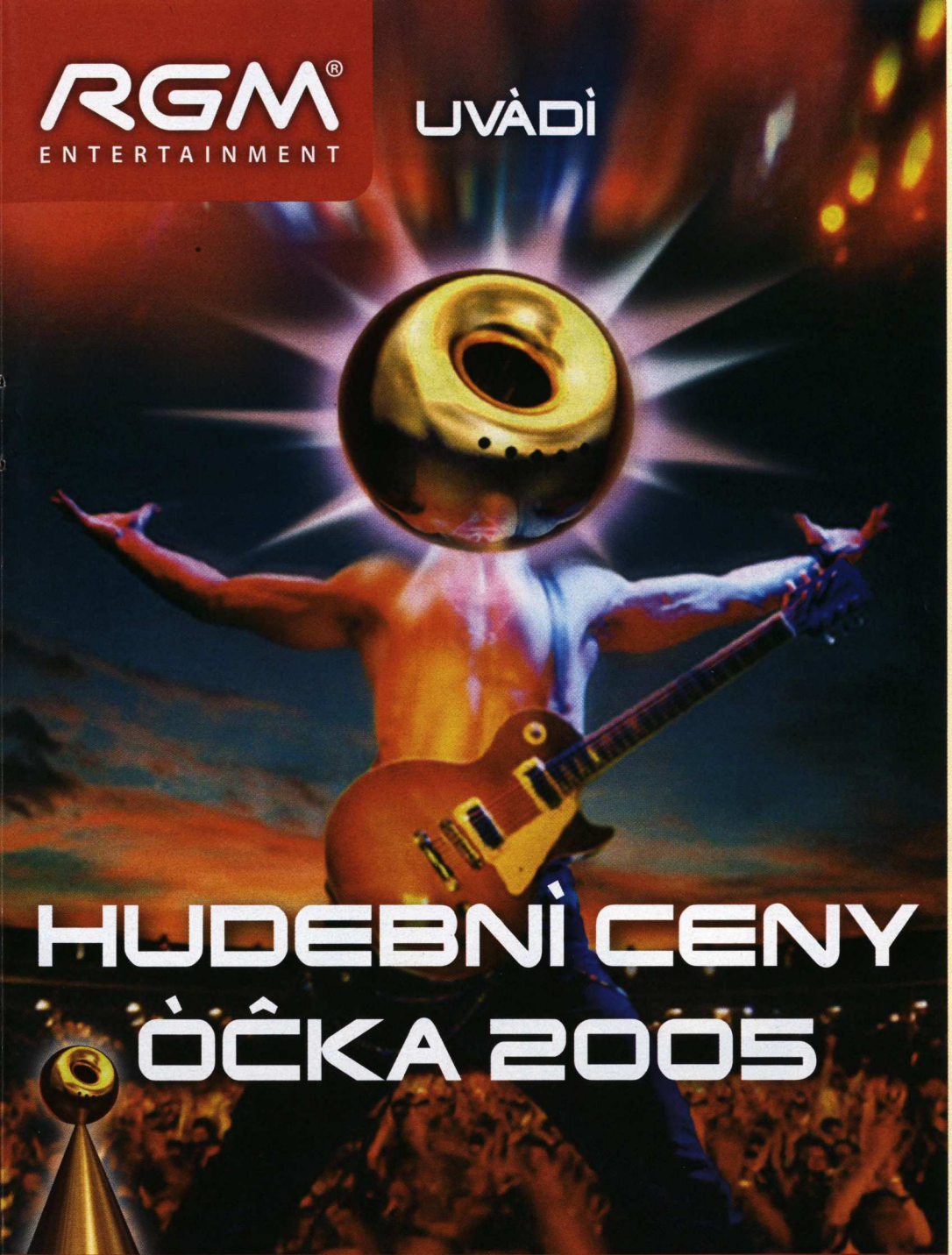
Některé policejní honičky
Herní „podvůdky"
Absence dobrých věcí z minula
Dlouhý loading

Pokračování legendy, které budete milovat i nenávidět. Záleží jen na tom, jaký pocit u vás zrovna převáží.

KONKURENTI: Need for Speed Underground 2 **9,3** | Need for Speed Porsche Unleashed **8,4** | Burnout Revenge (PS2) **9,1**

RGM® ENTERTAINMENT

UVÁDÍ



HUDEBNÍ CENY ÓČKA 2005

Pojďte s námi hlasovat, určit vítěze originální sošky a odjet na skútru v hodnotě 40 000 korun!

Vaše SMS poslané na číslo **9001107** musí mít tvar HC mezera a kód interpreta, kapely nebo vybraného klipu. Například, pro hlas Madonně v kategorii **zpěvačka roku** pošli SMS s textem **HC M3** na číslo **9001107**. Hlasujte, jen tak může Váš favorit i Vy vyhrát! Z došlých esemesek vybereme výherce, kteří od nás dostanou parádní ceny!

Hlavní cenou je skútr Kentoya XOR v hodnotě čtyřiceti tisíc korun a deset výherců dostane každý **2 VIP vstupenky na akci Hudební ceny Óčka 2005**, která bude zároveň megakoncertem nominovaných hvězd v pražské Lucerně, 8. února 2006.

Více informací o hlasování na http://ceny.ocko.tv

Kiss Radio

www.realgainmusic.com
www.ocko.tv

ÓČKO HUDEBNÍ TV

HUDEBNÍ CENY ÓČKA 2005

OFICIÁLNÍ NOMINACE

DOMÁCÍ

KÓD	ZPĚVÁK ROKU
A1	Dan Bárta
A2	Lukemo (Clou)
A3	Petr Kolář
A4	Richard Krajčo
A5	Kryštof Michal
A6	Matěj Ruppert

KÓD	ZPĚVAČKA ROKU
B1	Anna K.
B2	Ema Brabcová (Khoiba)
B3	Lenka Dusilová
B4	Charlie One (Ohm Square)
B5	Aneta Langerová
B6	Saša Langošová (November 2nd)

KÓD	KAPELA ROKU
C1	Clou
C2	Gaia Mesiah
C3	Chinaski
C4	Monkey Bussines
C5	Sunshine
C6	Tata Bojs

KÓD	OBJEV ROKU
D1	The Airbags
D2	Clou
D3	Kuličky štěstí
D4	SuperCrooo
D5	The Prostitutes
D6	Toneless

KÓD	KLIP ROKU
E1	Branded - Monkey Business
E2	Island Sun - Clou
E3	Rayda - Wohnout
E4	VictimIsAnotherNameForLover - Sunshine
E5	Vlčí oči - Lenka Dusilová
E6	Známka punku - Visací zámek

KÓD	POP
F1	Chinaski
F2	Kryštof
F3	Aneta Langerová
F4	November 2nd
F5	Support Lesbiens
F6	Tata Bojs

KÓD	ROCK
G1	Clou
G2	Divokej Bill
G3	Sunshine
G4	Tři sestry
G5	Vypsaná Fixa
G6	Wohnout

KÓD	HIP HOP
H1	DJ Wich
H2	Kontrafakt
H3	Orion (ex PSH)
H4	Prago Union
H5	SuperCrooo
H6	Vec

KÓD	DANCE
I1	DJ Neo
I2	Moimir Papalescu & The Nihilists
I3	Nana Zorin
I4	Ohm Square
I5	Skyline
I6	Verona

KÓD	HARD & HEAVY
J1	Arakain
J2	Gaia Mesiah
J3	Kabát
J4	Post-It
J5	Status Praesents
J6	Visací zámek

KÓD	R´n´B
K1	Martina Balogová
K2	Sámer Issa
K3	Gipsy
K4	Guločar
K5	Kuličky štěstí
K6	Victoria

ZAHRANIČNÍ

KÓD	ZPĚVÁK ROKU
L1	Beck
L2	James Blunt
L3	Bono Vox (U2)
L4	Dave Gahan (Depeche Mode)
L5	Chris Martin (Coldplay)
L6	Robbie Williams

KÓD	KAPELA ROKU
N1	Black Eyed Peas
N2	Depeche Mode
N3	Gorillaz
N4	Green Day
N5	Rammstein
N6	The Rasmus

KÓD	ZPĚVAČKA ROKU
M1	Anastacia
M2	Kelly Clarkson
M3	Madonna
M4	Alanis Morissette
M5	Roisin Murphy
M6	Gwen Stefani

KÓD	KLIP ROKU
P1	Girl - Beck
P2	Feel Good Inc. - Gorillaz
P3	Keine Lust - Rammstein
P4	She Will Be Loved - Maroon 5
P5	Tripping - Robbie Williams
P6	What You Waiting For - Gwen Stefani

Cena jedné SMS je 7 Kč.

GUN

Úryvek ze zápisků Coltona Whitea, jež byly nalezeny ožvýkané medvědy a tuláky v prériích panenské divočiny

Žánr Akce ⁝ **Výrobce** Neversoft ⁝ **Vydavatel** Activision ⁝ **Homepage** www.gunthegame.com ⁝ **Platforma** GC, PC, PS2, Xbox, Xbox 360 ⁝ **Minimální konfigurace** Procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, 2,8 GB na HDD, 32MB grafická karta ⁝ **Lokalizace** Neoznámeno ⁝ **Cena** 1 599 Kč

Vhodné pro: Kovboje s klávesnicemi zavěšenými proklatě nízko

Nebudu zde vyprávět o mystickém zlu a záchraně prašivého lidstva. Můj příběh je skromnou historkou o dobrodružném hledání vlastní identity a boji proti chamtivým zlosynům, kteří mě připravili o to nejcennější v životě. Máte-li rádi westerny plné Indiánů, psanců a koní dusajících bezbřehou stepí k nejbližšímu saloonu, zapalte dýmku míru a posaďte se k ohni.

Grand Theft Horse

Indiánský šaman mi kdysi řekl, že můj svět se velmi podobá Grand Theft Auto, masové zábavě bez hranic z časů budoucích. Kdo ví, co si nacpal do dýmky, nicméně po krátkém výcviku s mým otcem, ošlehaným lovcem Nedem (ve hře mluví Kris Kristofferson), se přede mnou otevřel celý Divoký západ. S puškou na zádech a rychlými kolty u pasu mi nic nebránilo nasednout na volně pobíhajícího koně a uhánět k nejbližšímu Dodge City, kde jsem se mohl dát do služeb zákona, dělat poslíčka Pony expresu nebo si koupit krumpáč a hledat v poušti zlato. Netrvalo dlouho a miniaturní Dodge již nebylo pro dostřel revolverů dost velké, a tak jsem se pověsil na dostavník pádící do sousedního městečka Empire. Cestou nás téměř rozprášili Indiáni na válečné stezce, měl jsem co dělat, abych je při obraně dostavníku stíhal ze hřbetu koně odesílat do věčných lovišť.

„Naše realita však není tak velká a nesvázaná jako v GTA," utrousil šaman po dalším šlehu z dýmky. A skutečně, kromě Dodge a Empire City narazí poustevník jen na několik menších osad, přičemž i samotná města zejí kromě zadavatelů úkolů prázdnotou. Můj život byl daleko více veden příběhovými událostmi než pendlováním po krajině a v tomto ohledu šlo o vskutku napínavý trhák, který by záviděli i Butch Cassidy se Sundance Kidem z vedlejší krčmy.

S kolty proklatě nízko

Vše se točilo okolo starého Neda, ďábelského kazatele Reeda a proradného kojota Magrudera pasoucího po ztraceném španělském zlatě.

GUN je chudší Grand Theft Auto s koňmi v hlavní roli

Jednoho svěžího rána jsme se s Nedem vydali na lov jelenů, ovšem při prodeji úlovku na palubě projíždějícího parníku rozpoutal kazatel peklo, na jehož konci čekal jen bezmocný pád do vody a Nedova slova „Nejsem tvůj otec!" To, co se rozjelo potom, byl strhující western plný zrady a odhalení. Jedno filmové představení střídalo druhé a padouši plnili rakve svými krvavými zbytky o sto šest. Ovšem strhující tempo bylo také důvodem, proč jsem většinu vedlejších úkolů poslal ke všem čertům. Hlavní dění bylo jednoduše mnohem zajímavější, a když jsem se na něj skutečně soustředil, po sedmi hodinách bylo po všem. Kdejaký hračička by ale na tomto vyprahlém plácku vydržel i více než dvakrát tolik. Jak mi prozradil jeden ožralá v dodgeském saloonu Alhambra, dobrovolné úkoly zvyšující statistiky jako střelba nebo jízda na koni, tvoří více než padesát procent hry.

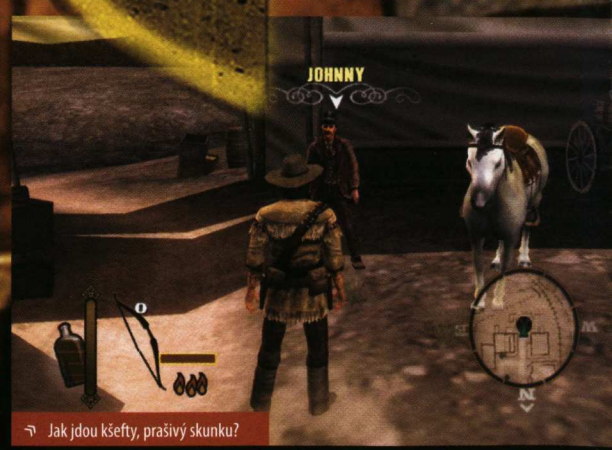
Předností Divokého západu je, že dokáže ohromit při prvním kontaktu. Když jsem s Nedem

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Chaotik, který si momentálně přeje, aby měl den 42 hodin

Colton jde s koženou módou

Demolice pracně vybudovaného dolu

Lov vlků, ochránci zvířat zuří



Jak jdou kšefty, prašivý skunku?

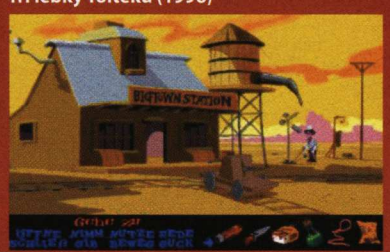
TASÍME VIRTUÁLNÍ KOLTY

Her, odehrávajících se na Divokém západě, se za celou historii herního průmyslu objevilo méně než kapek vody v arizonské poušti. Představme si nyní další zástupce, kteří se zapsali do dějin.

Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist (1993)

Klasická staromódní adventura od Sierry sledovala osudy lékárníka Freddyho, kterého okolnosti donutily vzít revolver a vydat se do prašných ulic. Na hře spolupracoval Al Lowe, tvůrce lechtivé série Larry, jehož zásluhou jsme byli svědky tuny svérázných vtípků.

Tři lebky Toltéků (1996)



Další zástupce adventurního žánru, do jehož hlavní role autoři obsadili nemotorného kovboje Fenimora Fillmorea. Vloni se titul dočkal vzkříšení prostřednictvím pokračování nazvaného The Westerner a již nyní se pracuje na třetím dílu pojmenovaném Fenimore Fillmore's Revenge.

Outlaws (1997)

Pokud se GUN svou westernovou atmosférou přibližuje nějaké jiné hře, pak to jsou Outlaws, first person akce z dílen LucasArts, ve které jsme se jako bývalý voják vydali pomstít zkázu vlastní rodiny. Kreslené animace střídaly žhavé přestřelky, jimiž se hra zapsala do zlatého herního fondu.

skolil prvního vlka, dojem byl úžasný. Ned naléhal, ať si všimnu brilantního pohybu zvířat a realistické fyziky při jejich pádu. Myslím, že tráví se šamanem moc času. Ten největší zážitek však přišel s prvním nasednutím na koně. Bestiální zaržání, dusot kopyt a trysk, když koně začnete pobízet ostruhami. Každý oř má svou výdrž, a pokud se do jeho boků ostruhy zarývají příliš často, může být uštván. Kůň je univerzální prostředek – lze z něj za jízdy neomezeně střílet, srážet protivníky kopyty a využít jeho větší životnosti v přestřelkách. Jízda pouští a pronásledování banditů navíc vypadá velmi stylově, přesně jak jsem si to představoval z vyprávění.

Aby se banditi váleli v prachu, postupně jsem doplňoval svůj arzenál a inovoval jej kousky, které zbyly po těch nejtužších zlosynech. Loveckou pušku na dálku doplnila brokovnice na boj zblízka, odstřelovací puška nebo luk na tiché zabíjení. Avšak co by to bylo za kovboje bez rychle tasených koltů? Delirický šaman (tentokrát se z jeho teepee již skutečně line podivně omamná vůně) tomu říká quickdraw mód. Pokud zabiji dost protivníků, má zlost naroste natolik, že se zpomalí čas a kolty začnou automaticky zaměřovat protivníky a špikovat je kulkami. Quickdraw nicméně není všelék, kolty mají omezený dostřel, a tak jsem je používal jako vítanou záchranu, když byl příval protivníků pro pušku moc velký.

Westernová jízda

Ačkoliv bylo dobrodružství krátké, ani na vteřinu jsem se nenudil. Úkoly, jimiž mě spojenci zasypávali, byly rozmanité jako flóra rozmáhající se v nepraných spodkách kovboje. Bránění dostavníku, noční úprky z vězení, zběsilé přestřelky v táborech vzbouřenců nebo přepadávání vlaku jako by bylo přímo tvořeno v zájmu hratelnosti. Žádný prostor pro vlastní intervenci ani uvažování, spolubojovníci vždy důkladně pokřikovali, co a kde přesně udělat. I únik z nepřátelského tábora se nesl v duchu provádění příkazů rudého Indiána.

Divoký západ působí až na prázdnotu měst poctivým dojmem. Těsné kaňony jsou proloženy zelenými palouky s pasoucími se bizony, z vyprahlé země se za hřmícími kopyty zvedají mračna prachu a sem tam na nepozorného dobrodruha zaútočí i skupinka banditů. Jak mě učil již Ned, vyplatí se střílet do jezdců, ne do koní. Pokud se totiž majestátní hřebec působivě zřítí k zemi, jeho majitel má velkou šanci, že přežije a bude dál dotírat. Napínavý western plný rozmanité, nenáročné akce – takový byl můj příběh a podobný osud mohu popřát každému milovníku kovbojů a krásných kurtizán.

VERDIKT

8,1

\+ Skvělá westernová atmosféra
Napínavá výprava
Kůň
Spousta vedlejších úkolů

– Krátká herní doba
Prostředí mohlo být živější
Jednoduché mise

Překvapení z Divokého západu, ve kterém můžeme osedlat koně a křižovat prériemi v napínavém příběhu, jenž dělí od dokonalosti pouze drobné chyby na větrem ošlehané tváři.

KONKURENTI: Grand Theft Auto: San Andreas **9,0** | Outlaws **Nehodnoceno** | The Westerner **8,0**

OXYGEN
WWW.OXYGEN-ELECTRONICS.COM

* KAPACITA 256MB, PŘEHRÁVÁ MP3/WMA/WAV
* MODRO-ŽLUTÝ OLED DISPLEJ
* PODPORA ID3TAG A TEXTU SKLADEB
* PŘEDNASTAVENÝ EKVALIZÉR – 6 HUDEBNÍCH STYLŮ
* DIGITÁLNÍ FM TUNER S MOŽNOSTÍ NAHRÁVÁNÍ Z FM
* FUNKCE DIKTAFON – ZÁZNAM HLASU V DIGITÁLNÍ KVALITĚ
* MOŽNOST VYTVÁŘENÍ/EDITACE SEZNAMU SKLADEB K PŘEHRÁNÍ
* FUNKCE NÁHODNÉHO A OPAKOVANÉHO PŘEHRÁVÁNÍ
* FUNKCE NABÍJENÍ ZABUDOVANÉHO AKUMULÁTORU PŘES USB
* DOBA NEPŘETRŽITÉHO PŘEHRÁVÁNÍ AŽ 15 HODIN

MX 312
PŘENOSNÝ MP3 PŘEHRÁVAČ

inzerce »

Pro Evolution Soccer 5

Je zpět. Větší, silnější a znovu nejlepší

Žánr Fotbalový simulátor :- **Výrobce** Konami :- **Distributor v ČR** CD Projekt :- **Homepage** www.pes5.net :- **Platforma** PC, PS2 :- **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D grafická karta, 1 GB na HDD :- **Lokalizace** Ne :- **Cena** 1 299 Kč

Vhodné pro: Fotbalové fanoušky tělem, duchem i myslí

Soudí si svlékají šusťákovku a vy v jejich obličejích poznáváte známá esa české recenzentské školy. Na hřiště přibíhají dvě odhodlaná mužstva o 11 hráčích, aby se v tradičním podzimním utkání poprala o vítězství v soutěži „Fotbalová hra mistrů." Do závěrečného finále postoupily bez boje celky amerického EA Sports a japonského Konami. Kdo bude mít navrch? Bude to FIFA, nebo znovu zavyje radostí asijský PES?

U mikrofonu vás vítá Kamil Gric, váš průvodce dnešním fotbalovým večerem.

Potřásání rukou

Na začátek nezbytné formality, potřásání rukou a pár úsměvů do kamer senzacechtivých novinářů. Jenže čas příslibů a marketingových řečí je definitivně pryč. Letošní FIFA se nám v drobné exhibici představila už v předminulém Doupěti, aby nyní čelila největšímu konkurentovi, Pro Evolution Socceru 5. Také jste slyšeli, že jde na PS2 o nejlepší fotbalový simulátor a že by v tom byl čert, aby neskórovala i konverze pro osobní počítače? Raději odpískejme začátek utkání. Zápasy se vyhrávají až na hřišti.

A na hřišti FIFA 06 hned v prvních minutách skóruje. Zatímco se japonský PES stále rozcvičoval v kabině, EA Sports vyrazili z kůží na nezaplněný trh. FIFA 06 byla a je nejfotbalovější ročník série se spoustou nepřesností, s nápady, licencí i precizní grafikou. Radost pohledět. Jestliže receptem letošní ročníku FIFA bylo co nejvíce se přiblížit kvalitám svého soka, v Japonsku zašli mnohem dál. Odhodlali se vykročit vpřed, vstříc skutečnému fotbalu a realistickému zážitku. Co nám to dělá s tabulí výsledků? Dorovnáno a po krásném útoku se PES 5 dostává do vedení.

V drobnostech je krása

Pro Evolution Soccer 5 vítězí technickou kvalitou a drobnostmi, kterými se špičkový fotbalista liší od výborného. Snad bychom mohli zoufat, že chybí licence a z českého Baroše je Baroum. Pokud ale jde o hratelnost, jsou to malé a na první pohled povrchní drobnosti, které neovlivní fakt, že PES 5 je nejlepší fotbalovou hru současnosti. Hráči odpovídají svým skutečným vzorům nejen vzhledem, ale i pojetím hry. Jankulovski je příjemným oživením ztuhlé obranné řady AC Milán, zapojuje se do útoků, centruje, dokáže solidně vystřelit z dálky. Baroš je typický svou zdravou drzostí a rychlostí, bývá silný v souboji jeden na jednoho. Honza Koller je příkladem fotbalového Jágra – od míče ho neodstaví ani hrouda svalů.

Pokud jsem v recenzi FIFA 06 chválil rozličné pojetí hry, kdy záleží jen na vás a vašich preferencích, nemůžu ani tentokrát použít křivého slova. S technickými a v osobních soubojích silnými fotbalisty můžete vsadit na hru po zemi, křížné přihrávky, uličky a další technické kousky, po kterých padají nádherné góly. Průbojné mužstvo se slabými individualitami vynikne při centrovaných míčích nebo v osobních soubojích, kdy technickou kvalitu nahrazuje zdravá drzost a nasazení. PES 5 ale není hrou pro každého. Potěší ho vaše fotbalové znalosti a orientace v moderním pojetí kopané. Chce, abyste dokázali fotbalově myslet. A přímo vyžaduje, abyste do jeho tajů zabředli tréninkem a postupným zvyšováním obtížnosti. Protože čím těžší a náročnější hrou je, tím lepší zážitky vám připraví.

Ukrajinský mág střílí a málem si láme nohu

Docela otrava, zase nějakej fotbal

Míč letí a síť se vlní blahem

PES 5 VS. FIFA 06

Souboj titánů pokračuje i letos. V čem se liší americké a japonské pojetí moderního fotbalu?

Atmosféra
V případě japonského Pro Evolution Soccer 5 ustoupilo vše maximální věrohodnosti hry. Doplácí na to pro laického diváka nudnější pojetí zápasu. Mohutné chorály, skvělé replaye a hra nabitá emocemi jsou naopak silnými zbraněmi FIFA 06.
Tip Doupěte: FIFA 06

Realismus
FIFA 06 znamená velký krok vpřed. Krok k nepřesnému pojetí kopané, kdy se hráči z počítačových mašin mění ve skutečné fotbalisty, schopné zaváhat i spáchat fatální chybu. Pro Evolution Soccer 5 jde ale ještě dál. Tvůrci zpomalili hru, přidali v osobních soubojích a výsledkem je mix fotbalu a dlouhé šachové partie, v níž vyhrávají ti lépe připravení, zkušenější i technicky zdatnější.
Tip Doupěte: Pro Evolution Soccer 5

Ovládání
Přestože je Pro Evolution Soccer 5 považován za náročnější a obtížnější hru, stále si při jejím ovládání vystačíte s obyčejnou klávesnicí. Sportovní hry od EA (FIFA 06 nevyjímaje) ale vyžadují přechod z klapající klávesnice na ergonomické gamepady. Nemusí to být vada na kráse: i v základech, jako je počet tlačítek a způsob ovládání, má ale PES 5 navrch.
Tip Doupěte: Pro Evolution Soccer 5

Grafika
FIFA 06 je barevnější, lákavější a obecně hezčí. Naopak vizuální změny Pro Evolution Soccer 5 nejsou oproti čtyřce příliš významné, a i když s povděkem kvituji zlepšené animace nebo vizáž hráčů, FIFA 06 jasně vítězí.
Tip Doupěte: FIFA 06

Ofsajdová past

vaše taktika s příchodem PES 5 zaniká rychleji než dobré nápady v českém parlamentu. Nadměrné využívání skluzů ústí ve volné přímé kopy a karetní ocenění hráčů. Narostl také rozhodcovský cit pro hru. Arbitři po faulu pustí hru dál, pokud je to vhodné. Bohužel stále pískají ofsajd „otrocky" podle pozice posledního z hráčů, což mnohdy ústí v nepříliš citlivé rozhodnutí. Pokud jsme si ale zvykli na rozhodčí nadávat a obviňovat je z vlastní prohry, raději se zamysleme sami nad sebou. Arbitři v PES 5 nejsou dokonalí, ale reprezentují špičku fotbalové AI.

Pár chybiček na tváři génia

Zmiňoval jsem problém s absentující licencí. PES 5 se pyšní oficiálními soupiskami několika týmů (Chelsea, Arsenal, Celtic a Real Madrid), jinak ale nabízí neosobní pojetí fotbalu. Pro stovky hráčů sportovních her je největší motivací role vládce a manažera jejich vysněného týmu. Jejich sen jim ale Pro Evolution Soccer 5 nesplní.

Japonský kamikadze navíc ztrácí dech také nabídkou voleb a manažerských možností, zde se nechává americkým konkurentem zahanbit. Co si ale budeme nalhávat. Jde nám o propracované statistiky a vybroušenou grafiku? Pro mě je vrcholem špičková hratelnost. Přesto si neodpustím závěrečné rýpnutí. Modlím se, modlím, aby kvalita komentáře konečně vyletěla strmě vzhůru. Ale bez ohledu na něj, drazí fotbaloví fanoušci a diváci, přišel čas přestat si zoufat – letos se nám na PC urodily hned dvě kvalitní fotbalové hry a ani tak nezáleží na tom, kterou zvolíte. Pokud však přesto chcete znát tip Doupěte, ve válce fotbalových mocností se přikláníme na stranu japonského PES 5.

REÁLNÉ SOUPISKY I PRO PES 5

Jednou z mála vad na kráse fotbalové hry od Konami jsou chybějící licence. Po trávníku se až na výjimky pohybují fotbalisté se zkomolenými jmény ve smyšlených dresech. Každý rok se však najde skupina herních nadšenců, která opraví soupisky, grafické detaily a dokonce do hry přidá videa ze světových utkání. Výsledné patche jsou zdarma k dostání na internetu. Najdete je například na stránkách **www.fifacz.com** a **www.soccermania.org**.

Bude mít navrch FIFA, nebo znovu zavyje radostí asijský PES?

Realismus na úkor atmosféry

Nejde jen o nepřesnosti, kterých přibývá a ubývá s kvalitou hráčů. FIFA 06 je atmosféričtější a otevřenější masovému trhu, o čemž nemůže být pochyb. Pro Evolution Soccer 5 ale přináší fotbal v celé jeho kráse. A tvůrci se letos (více než kdy jindy) vrátili ke kořenům své hry, k věcem, které fungovaly, ale byly z mnoha důvodů zapomenuty. Prvním výrazným posunem je obecné zpomalení hry, se kterým jdou ruku v ruce náročnější souboje jeden na jednoho. Zpět je systém autového vhazování, hra konečně (znatelně) zohledňuje technické kvality hráče při střelbě. A to je pouhý začátek.

Stane se vám, že budete bránit útok soupeře jen dobrým vysunutím obrany a přesnou poziční hrou, aniž by došlo ke kontaktu s míčem. Po dlouhé minuty budete zápolit uprostřed hřiště, aniž byste si vypracovali jedinou šanci. Jako blesk z čistého nebe pak přijde individuální chyba a před vámi se rozprostře největší šance zápasu, abyste ji v následující vteřině instinktivně zahodili. Budete si nadávat, spílat hře i tvůrcům. Vždy ale zjistíte, že právě takový fotbal je. Nevyzpytatelný, o čekání na chybu a snaze vytěžit z minima maximum.

Dost bylo pocitů a herních situací, byť by si určitě zasloužily dlouhé stránky popisu. Přichází čas na fakta. Pakliže jste si zvykli používat skluz pro obrání soupeře,

VERDIKT

8,7

\+ O krok blíž skutečnému fotbalu
Zpomalení hry
Lepší rozhodčí
Tuna drobností
Zážitek ze hry

\- Chybějící licence
Komentář

Nový Pro Evolution Soccer znovu ovládl trávníky našich počítačů – tleskáme ale i konkurenční FIFA 06, která se svému protivníkovi přiblížila až téměř na dosah.

KONKURENTI: FIFA 06 **8,1** | FIFA 2005 **8,0** | PES 4 **8,5**

Demoverzi najdete na DOUPĚ CD/DVD 11/05

Kamil Gric, šéfredaktor
V listopadu změnil vše a všechny (včetně značky spodního prádla)

OXYGEN
WWW.OXYGEN-ELECTRONICS.COM

* KAPACITA 256MB, PŘEHRÁVÁ MP3/WMA/WAV
* PODPORA ID3TAG A TEXTU SKLADEB
* MODRO-ŽLUTÝ OLED DISPLEJ
* OBAL Z LEŠTĚNÉHO HLINÍKU
* DIGITÁLNÍ FM TUNER S MOŽNOSTÍ NAHRÁVÁNÍ Z FM
* FUNKCE DIKTAFON - ZÁZNAM HLASU V DIGITÁLNÍ KVALITĚ
* PŘEDNASTAVENÝ EKVALIZÉR – 6 HUDEBNÍCH STYLŮ
* FUNKCE BLOKOVÁNÍ TLAČÍTEK HOLD
* FUNKCE NÁHODNÉHO A OPAKOVANÉHO PŘEHRÁVÁNÍ
* FUNKCE NABÍJENÍ ZABUDOVANÉHO AKUMULÁTORU PŘES USB
* DOBA NEPŘETRŽITÉHO PŘEHRÁVÁNÍ AŽ 15 HODIN

MX 322
PŘENOSNÝ MP3 PŘEHRÁVAČ

inzerce »

Knights of the Temple 2

Max Payne se oblékl do středověkého brnění

Žánr Akce ⁝ **Výrobce** Cauldron ⁝ **Distributor v ČR** Hypermax ⁝ **Homepage** www.playlogicgames.com/kt/index.php ⁝ **Platforma** PC ⁝ **Minimální konfigurace** Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta (hra nepodporuje GF4 MX), 2,2 GB na HDD ⁝ **Lokalizace** Manuál ⁝ **Cena** 999 Kč

Vhodné pro: Náboženské fanatiky a milovníky akce

Všichni známe pocit nedocenění, se kterým mizí chuť a síla pokračovat. A v herním světě tomu není jinak. Knights of the Temple? Hra, kterou nikdo nezná, ale někteří přece ví, jak unikátní byla. Autoři vsadili na poutavý příběh z doby temna, jehož zápletku tvořil boj templáře Paula de Raque proti Lordu Bishopovi a pekelným branám. Paulovi se podařilo zabránit pozemské apokalypse, za což ale zaplatil daň v podobě citového utrpení. Snad museli trpět i sami vývojáři, když se jejich ceněnému dítku nepodařilo uspět. Podruhé ale může být všechno jinak.

Ze Švédska na Slovensko

Zatímco první díl spadá pod tvůrčí snahy švédských vývojářů, osud pokračování „templářů" byl svěřen do rukou bratislavského týmu Cauldron. Pokud teď zažíváte déja vu, ale svrbí vás šedá kůra mozková (nemůžete si vzpomenout), napovím, že se jedná o firmu, jež má na svědomí mimo jiné logický skvost Quadrax nebo dnes recenzovanému kousku bližšího Conana.

Slovenští vývojáři si s nastalou situací poradili zdatně. Vytvořili krásnou 3D akci s množstvím RPG prvků, kterých byste se v prvním díle nedořezali. Příběh navíc navazuje na svého předchůdce. Těsně poté, co se hlavnímu hrdinovi podařilo odvrátit nadvládu pekel, anděl smrti Azrael se převtělil do Adély – ženy, kterou Paul de Raque zbožňuje. Zamilovaný rytíř se psychicky zhroutil a v hlubinách vlastního utrpení nepřestal ani po dvaceti letech myslet na svou vyvolenou. Živená touha po ztracené lásce ho přivedla ke zjištění, že se Azrael chystá k obnovené premiéře na prknech středověké Evropy. Pekelné brány mají být znovu otevřeny a neohrožený templář Paul musí katastrofě zabránit.

Klíčem, jenž „odemyká" konec světa, jsou tři ztracené artefakty, které budete muset najít dřív než váš sok. Dostanete se tak do role cestovatele zabijáka, neboť každý z předmětů se nachází v jiném městě. Zde se hlásí ke slovu rozmanitost herních lokací. Morem a cholerou postižené ulice anglického městečka střídají malebné prostory islámské provincie s typickými paláci.

Turistické procházky středověkem

Vývojáři navíc hráčům neupřeli možnost volby. Zatímco většina akčních titulů již od začátku sází na nekončící řežbu nepřátel, Knights of the Temple 2 (dále jen KOTT2) je jiný. V úvodu hry vyberete lokaci, v níž započnete svou posvátnou pouť. K pořádné akci se však budete dostávat stejně složitě jako čeští poslanci k fair play. Meč a luk necháte v klidu odpočívat. Autoři do druhého dílu zakomponovali řadu RPG prvků, čímž výrazně ubrali na množství bojů ve hře obsažených. Hlavní náplň vašeho denního programu netvoří podřezávání stozu-

Mrtvoly pro táborák

K pořádné akci se budete dostávat stejně složitě jako čeští poslanci k fair play

Ručkování jako vystřižené z PoP nebo Tomb Raider

To nic… jen škrábanec

MEČ KATOLICKÉ CÍRKVE

Templářský řád vznikl počátkem 12. století v Jeruzalémě. Jeho název byl odvozen z umístění nejstaršího sídla v Jeruzalémě poblíž Šalamounova chrámu Templu. Templáři byli proslulí válečníci a jejich hlavním posláním se stala svatá válka (ochrana poutních míst ve Svaté zemi, boj proti nevěřícím). Spojovali v sobě dvě důležité lidské vlastnosti, nutné k vojenskému řemeslu: pohrdání nebezpečím a zřeknutí se pohodlí a vymožeností světa. Templáři vždy měli přijmout boj, ať byl proti jakékoliv přesile, nikdy nesměli žádat vítěze o milost a dávat žádné výkupné, ba dokonce ani nemohli přestoupit do jiného rytířského řádu.

Zdroj: www.feudum.cz

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte. Milovník ostrých jídel. Místo potí má kari omáčku.

Kdybyste nechodili nazí, tak vám teď z břicha nestříká krev!

Návštěva oddělení popálenin bude víc než nutná

Obraz nepřátel po požití lehkých drog

Palcátem přímo do obličeje – kam se hrabe kulka

bých potvor a hledání samotného artefaktu, ale sběr důležitých informací.

Jako v postapokalyptickém Falloutu budete bloudit herními lokacemi a vyptávat se obyvatel na zvláštnosti jejich města. S tím rozdílem, že v KOTT2 vám jen málokdo odpoví. Mnozí jen posedávají či procházejí ulicemi města a vaší přítomnost ignorují. A najde-li se nakonec spíznělá duše, která se s vámi pustí do diskuse, odpoví vám jako teenager rodičům, kteří se ptají, kam že to zmizelo šest lahví rumu ze spíže. I když se budete usilovně ptát na démony města, dozvíte se jen, komu z vesnice umřel osel.

Nudit se ale nebudete. Kromě výslechů kolemjdoucích si užijete nákupu zbraní a podpůrných prostředků. Až se vám konečně poštěstí, dostane se ke slovu akce a začne postupné vyvražďování prvních démonů. Samotné boje jsou svižné, rychlé a s nepřáteli se vypořádáte dřív než v leckteré střílečce. Paul de Raque přitom nevlastní samopal ani příruční Glock. Zbraňový arzenál rytíře tvoří meče o různé délce a především užitečný luk. Celkem ve hře najdete zhruba třicítku chladných zbraní a kuší, k níž nově přibyl i kurzorový zaměřovač.

KOTT2 ale celkově působí jako předčasně narozené dítě, které pamatuje svou předchozí inkarnaci – pomalejší a méně akční přístup nebude sedět dnešnímu prototypu hráče (který představují fanoušci čistokrevných akčních řežeb), lokací je i přes jejich rozmanitost málo a inovace byste ve hře nenašli ani teleskopickým dalekohledem. Cauldroni ale i tak odvedli slušnou práci a je jen velká škoda, že své dítko neobdarovali více nápady. KOTT2 je ve finále nedonošeným dítětem, které stále zůstává krůček pod herním Olympem.

Za vteřinku bude bez nohou

Předčasný porod

Kromě bojů hře dokonale slouží vizuální efekty a grafický kontrast. Oko hráče pohladí malebné vykreslení pouštního města a především ponurá oblast prokletá démony. Věčně černou oblohu doprovází pobíhání krys a na zemi se povalující oběti moru, kulhající žebráci a nádherné výjevy vycházejícího slunce.

VERDIKT

7,2

+ Poutavý příběh
+ Rozmanité malebné prostředí
+ RPG prvky

– Méně akční (oproti prvnímu dílu)
– Malé herní lokace
– Minimum inovací

Povedené pokračování akční hry s množstvím dialogů a poněkud strohými souboji. Výsledkem je hra, která rozhodně stojí za hřích.

KONKURENTI: Max Payne 2 **9,3** | Knights of the Temple **8,9** | PoP: Sands of Time **8,5**

Vyhrajte českou hru roku 2005!

SOUTĚŽ

o 10 originálek Vietcongu 2

Nejlepší česko-slovenskou hrou letošního roku není putování nešťastného rytíře, ale mnohem modernější akční střílečka z prostředí vietnamské války. Pokračování skvělé akce z dílny brněnských tvůrců z Illusion Softworks a Pterodonu vás tentokrát nezavede jen do vietnamské džungle plné zákeřných nástrah, ale předvede vám i druhou stranu vietnamského konfliktu – boje ve městech. Poprvé si navíc vyzkoušíte nejen roli amerického vojáka, ale také příslušníka Vietcongu. Rádi byste si vyzkoušeli peklo vietnamského konfliktu na vašem počítači a zjistili, proč si hra vysloužila v Doupěti 10/05 hodnocení 8,0? Máte jedinečnou možnost vyhrát jednu z deseti výher! Stačí zodpovědět trojici jednoduchých otázek.

Soutěžní otázky:

1) Kdo vyrobil oba díly Vietcongu?
a) Maxis/EA Sports
b) Ho Chi Minh Team
c) Pterodon/Illusion Softworks

2) Které strany konfliktu Vietcong 2 nabízí?
a) americkou a vietnamskou
b) čínskou
c) ruskou a americkou

3) Jaké hodnocení Vietcong 2 získal v Doupěti 10/05?
a) 9,0
b) 8,0
c) 6,5

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Vietcong 2. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce soutez@doupe.cz (jako předmět uveďte opět heslo „Vietcong 2"). Odpovídat můžete také formou SMS na telefonní číslo 903 33 20 ve tvaru SOU mezera DOVIE mezera odpověď na všechny tři otázky dohromady ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU DOVIE 1A2A3A Adam Novák.

Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich odpovědí je **31. prosince 2005**. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce jedné z cen vyhlásíme na stránkách sesterského časopisu www.doupe.cz a posléze také na stránkách časopisu Doupě.

LAND OF THE DEAD

Poslední válka proti nemrtvým

Žánr Akční FPS :: **Výrobce** Brainbox Software :: **Vydavatel** Groove Games :: **Homepage** www.landofthedeadgame.com :: **Platforma** PC, Xbox :: **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2 GB na HDD :: **Lokalizace** Žádná :: **Cena** Neoznámeno

Vhodné pro: Lovce zombií a farmáře

Mrtví vstávají z hrobů. Tentokrát to není uzavřená vojenská laboratoř, ani zamořené město. Tentokrát zombie zaplavily celý svět. Svět tam venku a jeho problémy ale pro vás nikdy nebyly příliš důležité, jste jednoduchý farmář jménem Jack, vedoucí svůj prostý život na farmě daleko od ostatních lidí. Jenže nemrtví si k vám najdou cestu, a pokud se nechcete stát jedním z nich, nezbývá než se probít do poslední výspy lidské civilizace. Do města živých.

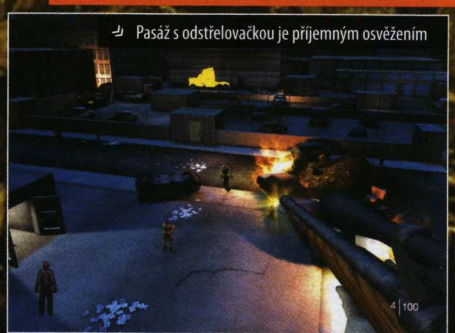
George A. Romero je slavným filmovým režisérem, který prakticky stvořil žánr zombie hororů (celá série Resident Evil je založena na jeho filmech a na druhém dílu hry se Romero dokonce sám podílel). V současnosti přichází do kin jeho konečné dílo, v němž nemrtví zamořili celou planetu a lidé se zoufale snaží přežít v posledním lidském městě, chráněném vodní plochou ze všech stran. Jenže pak začnou nemrtví evolvovat, naučí se komunikovat, používat zbraně a… plavat. Na základě tohoto filmu k nám nyní přichází hra, která vypráví příběh odehrávající se před filmovými událostmi.

Jde o střílečku z vlastního pohledu, běžící na původním Unreal enginu. Díky tomu je grafika poměrně jednoduchá, žádné efekty nové generace grafických karet se nekonají a ani textury nejsou kdovíco. Jediné, co vypadá vizuálně přesvědčivě, jsou detailně propracované postavy nemrtvých. Jejich polorozpadlá těla, nelidské pohyby a děsivé výrazy v obličejích opravdu nahání hrůzu. Hra je hodně strašidelná, takže fanoušci hororů si navzdory slabší grafice rozhodně užijí svoje.

Co hře chybí po vizuální stránce, to dokonale vynahrazuje chytrými nápady a špičkovým ozvučením. Třeba hned v úvodu hry zjistíte, že nějaký člověk stojí na vašem dvorku (zády k vám). S holýma rukama se tedy jdete podívat, kdo to je a co chce. Jakmile k němu dojdete, zombie se na vás vrhne a z obilného pole okolo vašeho domu se vynoří několik dalších. Ze všech sil tedy utíkáte na půdu, kde máte schovanou pušku. Zabouchnáváte za sebou dveře a nemrtví je postupně probourávají. Podobné děsivé a adrenalinové zážitky vás budou provázet celou hrou.

Ze své farmy vyrazíte pod pláštěm noci, abyste si prožili nervy drásající hrůzu během průchodu kukuřičným polem, načež vás čeká průchod zamořeným a zdemolovaným městem, bitvy v nemocnici, kanalizaci, docích, skladištích či rozsáhlém divadle. Stejně pestrý je i zbrojní arzenál: nemrtvé budete likvidovat sekerou, golfovou holí, basketbalovou pálkou, pistolí, puškou, samopalem, granáty, zápalnými lahvemi, odstřelovačkou nebo dokonce statickým rotačním kulometem. Obtížnost je vyrovnaná, hratelnost pestrá a zábavná, atmosféra a nápady vynikající. Škoda jen toho slabého grafického zpracování a poměrně krátké délky.

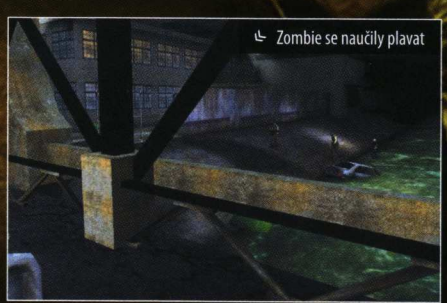
Tentokrát zombie zaplavily celý svět


Pasáž s odstřelovačkou je příjemným osvěžením

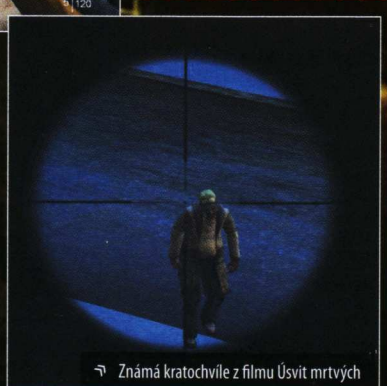
JAKÝ JE FILM?

Fanoušci se shodují, že výrazně větší rozpočet než kdy dřív (především díky komerčnímu úspěchu loňského Úsvitu mrtvých) dokázal Romero správně využít. Jeho film je čtvrtým dílem pomyslné série a vrací nemrtvé zpátky ke kořenům (takže se už zase plouží podél stěn – žádné běhání). Příběh je chytrý a napínavý, diváci v kinech se lekají a křičí, herecké výkony Johna Leguziama nebo Denise Hoopera jsou na odpovídající úrovni. Pro fanoušky žánru, kterým začínal například i Peter Jackson, jde o jasnou volbu.

Tomu říkám střelnice


Zombie se naučily plavat

Sekerou zbavíte nakaženého přítele trápení


Známá kratochvíle z filmu Úsvit mrtvých

VERDIKT

6,9

+ Děsivá atmosféra
+ Špičkové ozvučení
+ Multiplayer

− Zastaralá grafika
− Relativní krátkost
− Průměrný příběh

Překvapivě děsivý akční horor potěší všechny fanoušky žánru. Strhující hratelnost a hollywoodské ozvučení bohužel poškozuje zastaralá grafika.

KONKURENTI: Doom 3 **8,6** | FEAR **8,6** | Resident Evil 3 **9,0**

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Vede svůj druhý život v japonských RPG

RTL Skispringen 2006

Dnešní téma Doupěcích rybiček zní: Jak zabít nudu?

Žánr Sport ▸ **Výrobce** 49Games ▸ **Distributor v ČR** Neoznámeno ▸ **Homepage** www.49games-rz.com ▸ **Platforma** PC ▸ **Minimální konfigurace** Procesor 700 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 750 MB na HDD ▸ **Lokalizace** Žádná ▸ **Cena** 29,95 €

Zatímco někteří z nás dostanou (od škodolibých rodičů) k Vánocům Černou knihu hříchů ČSSD, ti rozumnější ke stromečku ani nepůjdou. Stejně by pod ním našli tři páry ponožek a pletený svetr s jelenem. Kromě toho existuje i spousta důvodů, proč po štědrovečerní večeři usednout k počítači. Například Skispringen 2006. Nenápadná sportovní hra od ještě nenápadnějšího týmu vývojářů mi učarovala natolik, že jsem se přihlásil do mládežnického kroužku skokanů na lyžích z můstku K120.

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník ostrých jídel. Místo potu má kari omáčku

Kamenem úrazu jsou problémy s větry

Proniknout do kolotoče vysokých letů napříč krajinami je snazší než kdy jindy. Kromě krásného zpracování vládne Skispringen jednoduchým ovládáním, a tak si můžete v průběhu hraní pohodlně pokuřovat vodní dýmku s příchutí citrónu. Vše, co potřebujete, je kvalitní myš a pevná podložka. Devět z deseti úkonů provádíte pohybem myši, přičemž pro desátý musíte i kliknout. Pokyny ke změnám směru vám navíc udávají všemožné ukazatele, pročež podstatu hry musí pochopit i mrtvý osel. Snadnější ovládání má snad jen tetris nebo pinball. Kamenem úrazu ale mohou být problémy s větry.

Právě silné nárazové větry způsobí, že se při skocích budete kymácet jako Miloš Zeman po becherovce. Abyste udrželi balanc, budete nuceni citlivě korigovat pohyb myši o milimetry. Autoři vsadili na hráčovu citlivost, kterou uplatní především během přistání. Variant, jak dopadnout na zem, je hodně. Můžete obstát na jedničku a předvést učebnicový telemark, nebo spadnout na zadek či hlavu. I v takových případech závodníci ihned vstávají a běží obhlížet výsledkovou tabuli, přestože za normálních okolností by byli na místě mrtví. Nejednou se mi podařilo skočit šipku z nejvyššího můstku za hranici sto deseti metrů.

Největším tahákem sportovních radovánek je ale mód kariéry. V editoru vytvoříte svěřence svých představ a pošlete jej do závodu třeba v růžových leginách a s fialovými lyžemi. Ke všemu si můžete pořídit trenéra zvučného jména a odborníka na voskování lyží. Umístíte-li se v závodu do určitého místa, získáte nejen lukrativní smlouvu od sponzora, ale též tučný balík peněz, za které si koupíte i růžové brýle (abyste byli barevně sladěni). Postup kariérou je ústředním zdrojem zábavy a nejednou se zasmějete rychlosti, s jakou budete měnit trenéry, když se nebude dařit. Budete-li však poctivě dřít, může se z vás vyklubat nový Jakub Janda nebo Adam Malysz. To vše při krásné grafice na autentických evropských můstcích a s excelentním hudebním doprovodem. Chcete-li se během svátků kvalitně pobavit, příjemně zpracované skoky na lyžích vám to umožní.

Pád na ústa z padesáti metrů

VERDIKT **7,1**

+ Zábavnost
+ Kariéra
+ Krvavé pády
+ Perfektní na odreagování

− Poněkud strohé
− Po čase stereotypní

Skvělá oddychová hra, při níž budete moci zároveň hrát a pojídat vanilkové rohlíčky.

KONKURENTI: Ski Racing 2005 **7,0** | Ski Alpin 2006 **Nehodnoceno** | Skákat na lyžích **Sebevražda**

Vhodné pro: Nelyžaře a znuděné hráče

inzerce

ŠIROKÁ NABÍDKA · NEJNIŽŠÍ CENY · NADSTANDARDNÍ ZÁRUKA

GE Money Multiservis
Obchodník roku 2005

UVEDENÉ CENY JSOU VČ. DPH

cybex.cz RADOST Z NAKUPOVÁNÍ NA INTERNETU

Harry Potter a Ohnivý pohár

Obrýlený kouzelníček energicky mácha hůlkou, kterou si ale tentokrát vypíchl oko

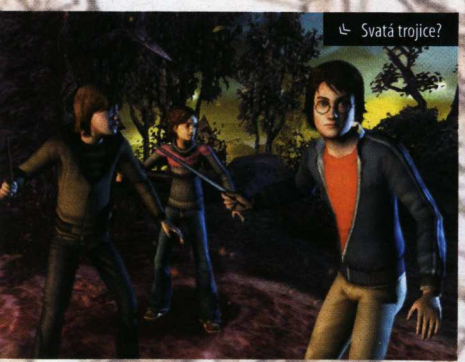
Žánr Akční ztvárnění filmové a knižní předlohy ⁝ **Výrobce** Electronic Arts ⁝ **Distributor v ČR** EA Czech ⁝ **Homepage** harrypotter.ea.com ⁝ **Platforma** PC ⁝ **Minimální konfigurace** 1,2 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 1,7 GB na HDD ⁝ **Lokalizace** Titulky ⁝ **Cena** 1 499 Kč

Vhodné pro: Ortodoxní fanoušky Harryho Pottera

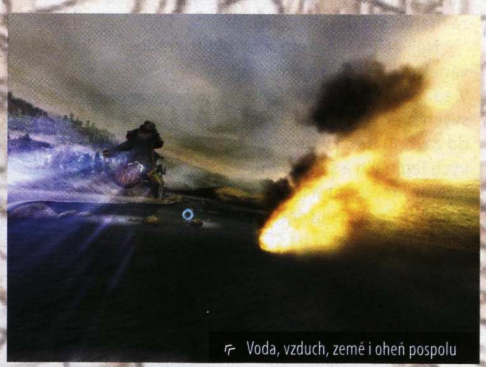
Harry Potter je fenoménem. Začínaje jako nevinná infantilní knížečka pro malé děti se postupně stal jedním z nejprodávanějších komerčních artiklů. Harryho kukuč potkáte na každém kroku, možná tak často, že už jej ani nevnímáte. Nicméně příběhy malého kluka, který se stává velkým kouzelníkem, nejsou jen záležitostí pro malé děti. Třeba originální verzi knihy na procvičení angličtiny ocení mnoho starších. A nejen to.

J. K. Rowlingová navíc dokáže úctyhodnou věc – její příběhy dospívají spolu se čtenáři. Idylická pohádka prvních dílů se v tom čtvrtém značně mění a následující knihy se už snaží blížit spíše temné fantasy než dětským příběhům – i když stále v duchu toho roztomilého vyprávění, které se nemění.

A tak podle knih vznikají filmy a – proto tu jsme – také hry. Všichni jsme se již svorně nahrnuli do kin, abychom si zpříjemnili odpoledne čtvrtým filmem s kouzelníčkem a jeho kamarády i nepřáteli. Zcela pochopitelně si ve stejnou dobu celé dobrodružství můžeme vyzkoušet na vlastní kůži v počítačové hře. Můžeme … ale chceme?



Svatá trojice?



Voda, vzduch, země i oheň pospolu

Ron vypadá jako zrzavý strašák a od Harryho uslyšíte snad jen „Wicked!“

Harry. Harry Potter

Počítačová verze Harryho Pottera (HP) je zvláštní. Bez výjimky. Za prvé se jedná o hru viditelně pro mladší publikum, nicméně i přesto si ji zahraje mnoho starších. Za druhé jde o hru tak „konzolovou“, že vaše PC jen tiše úpí. Ona nenáročná arkádovitost je však tím, co z těchto titulů dělá příjemně odpočinkové záležitosti. Na vlastní kůži si můžete proběhnout reálie z filmu – to je fajn, ne? Rozhodně ano, i když teď už o tom nejsem tak přesvědčen. Nebudu ale předbíhat, to se vyplácelo jen ve frontách na oběd.

První, čeho si všimnete, je změna vizáže hlavních postav. Je to samozřejmé – jsou přece o rok starší. Ale už méně je samozřejmé, že změna proběhla k horšímu. Uznávám, že je možné, aby si začínající puberta vybrala svou daň, ale jestliže jste dříve hráli za někoho roztomilého, nyní tohle slovo použít nemůžete. A když Ron vypadá jak zrzavý strašák a od Harryho uslyšíte během hry snad jenom „Wicked!“, docela se divíte, jak to s nimi Hermiona vydrží.

Naštěstí to celé příliš nevadí. Moc toho stejně neuvidíte. Hra dostala tmavší nádech a není divu – Voldemort je zpět a shromažďuje kolem sebe Smrtijedy, kdosi umožnil Harrymu proti jeho vůli zúčastnit se klání kouzelnických škol… Zapomeňte však na to, že by vám hra příběh vyprávěla. Animace ukazují jen velmi málo, a pokud příběh neznáte, nebo si ho už nepamatujete, dost možná budete místy tápat. Především ale stručné a náznakové animace ubližují atmosféře příběhu.

Ronald. Ron. Weasly

Největší změnou prošla hratelnost samotná. Jestliže dřív byl HP v podstatě 3D plošinovkou namixovanou s nenáročnou akční adventurou, nyní se jedná o akční řežbu srovnatelnou s hrami jako Demonstone nebo Návrat krále (LOTR: Return of The King). Kamera pluje a přeskakuje po předem daných pozicích a vaši hrdinové cupitají někde kolem. Je sice příjemným oživením, že jsou tři kamarádi spolu, ale samotné hraní stejně bezva není.

Vlastně je to prosté: bod první – zapomeňte na myš, bod druhý – pravou rukou pohybujte s postavou šipkami, bod třetí – levou rukou sesílejte kouzla a doufejte, že jste zrovna natočení tam, kam potřebujete a chcete. Kromě šipek potřebujete další čtyři tlačítka – s tím by šel udělat už slušný systém magie. Ne však zde.

KDE SE VZALA JMÉNA HRDINŮ?

Harry Potter – Harry je oblíbené chlapecké jméno spisovatelky Rowlingové. Jméno je anglosaského původu a znamená „síla, moc“. Příjmení vzniklo podle „Potter's field“, obvyklé anglické pojmenování pro hřbitovy sirotků a dalších lidí ve společnosti nechtěných a nežádaných.

Ron Weasly – V souvislosti se jménem Arthur (Artuš) jde o rádce krále. Převedeno do knihy je Ron spolu s Hermionou rádcem Harryho. Je fakt, že oba naslouchají Harryho úmyslům a následně je odsouhlasí, nebo naopak upozorní, že to není úplně to pravé.

Hermiona Grangerová – Jméno znamená „pocházející z dobré rodiny“ či „kámen“. Také se jedná o ženskou podobu jména řeckého boha Herma, který byl ochráncem magie. Příjmení má patrně vztah k farmářskému hnutí z 19. století, což by vysvětlovalo Hermionino odhodlání a cílevědomost.

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Novopečený konzolista a už upečený grafoman

Jedna klávesa je na kouzlo Accio, kterým k sobě přitahujete malé předměty, jež sbíráte (fazolky apod.). Další slouží ke kouzlům, jako je slavné Wingardium Leviosa, užitečné Aqua Eructo a jiné. Třetí klávesa obstará klasický výboj, který je základní zbraní proti různým potvorám, a poslední slouží ke spuštění silnějšího módu kouzlení, pokud na něj máte dostatek fazolek. V praxi to funguje následovně. Postavíte se k něčemu, co má nad sebou matně svítící tečku, zmáčknete tlačítko a „ono to něco udělá".

Hermiona. Grangerová

Je sice výborné, že nyní spolu všichni tři hrdinové krásně spolupracují a na některé kletby prostě musí být dva nebo všichni tři, aby se dílo zdařilo, jenže to celé je úspěšně potápěno zjednodušeným ovládáním. Dochází tak ke zvláštnímu paradoxu. Zatímco příběh se vyostřuje a dospívá spolu s hlavními hrdiny, čtenáři i diváky, hra prochází uzpůsobením pro ještě mladší publikum.

Nemohu si ale jen stěžovat. Hra je tím, co se děje na obrazovce, zajímavá. Na začátku každé „mise" si vyberete, se kterým z trojice ji chcete absolvovat. Ovládání zbylých dvou má na starost počítač, jenž ve většině situací funguje dobře. A vskutku je to parádní podívaná, když třeba v roli Harryho začarujete Wingardium Leviosa na příšeru, Ron ji usmaží výbojem a Hermiona mezitím vynalézavě zaklí-

Spolupráce v praxi

Klasická létací mezihra

Nehas, co tě nepálí... tohle pálí hodně

Tady začínáte – docela nepořádek, že?

nadlem pustí velký kámen na další obludu. To vše doprovázeno pěknými grafickými efekty a náležitě dramatickou hudbou.

Po zvukové stránce také není moc co vytknout. Namluvení postav je špičkové, jak je u licencovaných titulů pěkným zvykem, a ostatní zvuky, které se ozývají, prostředí pěkně doplňují. Neměl bych ani zapomenout na pasáže, kdy je Harry sám kvůli turnaji. Takže si zalétáte na koštěti, zaplavete pod vodou atp.

abyste se dostali dál (přes nepříliš zdařilé příběhové animace).

Chyběla mi trocha volnosti v pohybu po Bradavické škole, chyběla mi atmosféra minulých dílů, které byly rozhodně mnohem blíž filmové a knižní předloze. Po tom všem, co Harry zažije v herním zpracování svých dobrodružství, bych skoro čekal, že Voldemort zemře při pouhém pohledu na obrýleného kouzelníčka, zoceleného nespočtem bitev se spoustou příšer. Navíc zatímco příběh dospívá a z Harryho a jeho kamarádů se stávají mocní vymítači zlých oblud, hra samotná se přizpůsobuje čím dál mladším hráčům, a to na úkor hratelnosti. Druhý díl série tak nejspíš zůstane opět nepřekonán.

VERDIKT

6,2

\+ Grafické efekty
\+ Spolupráce postav

− Slabé zastoupení příběhu
− Nepříliš pěkné modely postav
− Změna na arkádovou akci
− Nepovedené ovládání

Z Harryho nám udělali akčního hrdinu a z dospívajícího příběhu hru pro nejmenší.

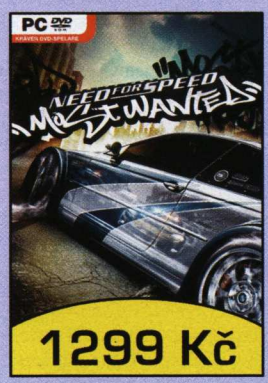
KONKURENTI: Prince of Persia: Warrior Within **8,0** | Harry Potter a tajemná komnata **7,0** | Harry Potter a Ohnivý pohár (kniha) **9,0**

OVCE

Na čase je hru shrnout a oznámkovat, proto ten podnadpis podle čarodějnických zkoušek. Čtvrtý Harry Potter je odkloněm od dosavadní herní série. Jedná se v podstatě o přímočarý akční titul s několika nápaditými, leč vesměs tradičními mezihrami. Běháte po lineárně nadesignovaných úrovních, zabíjíte obludy, sbíráte fazolky a podobné nesmysly,

GAME EXPRES
http://www.gameexpres.cz

1099 Kč



1299 Kč

Pokud si objednáte libovolné PC hry za více než 1000 Kč dostanete další hru za 1Kč.
více informací na www.gameexpres.cz

899 Kč

OBJEDNÁVEJTE NA INTERNETU:
www.GameExpres.cz
www.GameExpres.sk

OBJEDNÁVEJTE TELEFONICKY:
CZ: 605 44 66 66, 724 60 45 10
SK: 0902 49 29 29, 0905 92 49 76

OSOBNÍ ODBĚR (po tel. objednání)
Expres Stores, Opatovická 4, Praha 1
Expres Stores, Vyšná 9, Bratislava

Všechny ceny jsou včetně DPH a platí do 24.12.2005 nebo do vyprodání.

inzerce »

Polda 5

Já jsem malej českej polda a nikdy se mě nezbavíte

Žánr Adventura ⁝ **Výrobce** Zima Software ⁝ **Distributor v ČR** Cenega ⁝ **Homepage** www.polda5.cz ⁝ **Platforma** PC ⁝ **Minimální konfigurace** Procesor Pentium 800 MHz, 64 MB RAM, 64MB 3D grafická karta ⁝ **Lokalizace** Kompletní ⁝ **Cena** 599 Kč

Vhodné pro: Příznivce Kameňáku a milovníky koček

Měl to tušit. Po všech těch šílených dobrodružstvích mělo být Pankráci jasné, že je jen otázkou času, než si pro něj nějaký geniální mozek vymyslí další absurdní úkol a vyšle jej zachraňovat svět nebo dělat podobné nesmysly. Tentokrát ten mozek patřil hlavnímu počítači tajné policejní složky P.R.Č.A., která pomocí stroje času dohlíží na historickou linii ohrožovanou neznámými pachateli. Navrátit dějinám jejich správný průběh je úkol, do kterého se nikdo s alespoň špetkou inteligence a soudnosti zrovna dvakrát nehrne, a tak je zřejmé, že se Pankrác pro tuto práci narodil.

Páty díl známé české adventury je rozdělen do několika misí v různých historických obdobích, podíváme se tak před brány Tróje, do zákopů první světové války a mezi pyramidy v době, kdy Egyptu vládli faraoni. Aby toho nebylo málo, musí se mezi jednotlivými úkoly Pankrác potýkat také s ostatními členy policejního sboru na základně, kteří ochotou spolupracovat zrovna neoplývají.

Řešení logických problémů je podle očekávání trochu uhozené, nicméně v rámci nastavených pravidel světa vcelku smysluplné. Do potíží se tak můžete dostat spíše přehlédnutím nějakého toho předmětu či důležitého místa, případně nedodržením autory předem určené posloupnosti akcí.

Hra je tak příjemně svižná, což ještě umocňuje možnost rychlého přesunu pomocí dvojkliku, a to nejen mezi lokacemi, ale i z místa na místo v rámci jedné obrazovky. Bohužel se herní doba smrskla na nepříliš dostatečných 4–5 hodin i v případě, že zrychlený přesun využíváte jen minimálně.

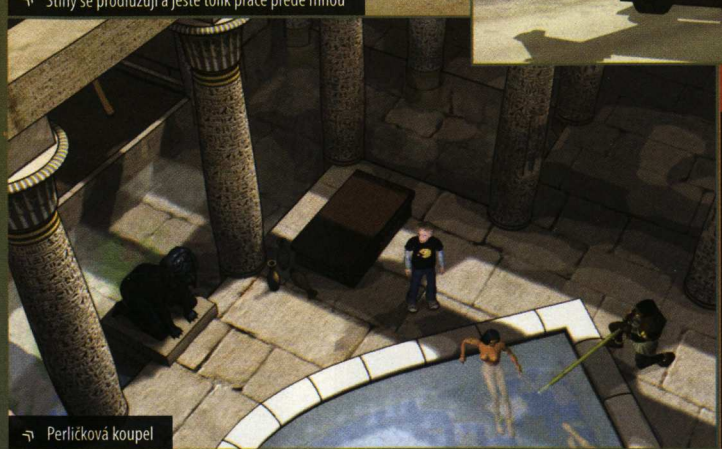
Stejně jako u předchozího dílu autoři použili realtime 3D postavy na předrenderovaném pozadí, tentokrát se ale pokusili i o jakousi komiksovou stylizaci. Postavy i objekty v lokacích tak mají zvýrazněné tmavé kontury a zjednodušené stínování. Ve výsledku však bohužel prostředí postrádají poetiku ručně kreslených pozadí stejně jako atmosféru renderovaných a k onomu komiksu jí, až na pár výjimek, schází dynamika, nadsázka a zajímavost. Hudební doprovod i zvuky hře příliš nepomáhají, ale nedá se o nich ani říct, že jsou vyloženě špatné.

Humor podtržený dabingem Jiřího Lábuse a dalších je bezesporu klíčovým prvkem, kterým si série získala takový okruh fanoušků. Jistě nejde o humor pro každého, pubertální srandičky s laciným sexuálním podtextem ocení zejména mladší věkové kategorie. I ti starší se však nad některými vtípky přinejmenším pousmějí, občas jim snad ujede i nějaké to uchechtnutí, záchvaty smíchu jako u klasických komediálních adventur, např. od Lucas Arts, ale rozhodně nečekejte.

Polda 5 si zkrátka na nic nehraje a je přesně tím, co jsme od něj očekávali. Poskytne zábavu na jedno odpoledne těm hráčům, kteří si oblíbili již předešlé díly. Oproti nim je tentokrát humor poněkud drsnější, vizuální zpracování o poznání horší, ale jinak vše zůstalo na svém místě. Náročnější hráči a ti, kterým bláznivá dobrodružství Pankráce k srdci nepřirostla, se mu s klidným svědomím mohou vyhnout i tentokrát.

Stíny se prodlužují a ještě tolik práce přede mnou

Ježek z klece



Perličková koupel

VERDIKT

5,0

\+ Příjemné ovládání
Dabing
Humor (v rámci žánru)

− Grafika
Velmi krátká herní doba
Humor (nesedne každému)

Pokud vás nezaujaly již předešlé díly série, nepřináší páté dobrodružství policisty Pankráce nic, pro co byste mu měli věnovat pozornost. Jste-li naopak jeho příznivci, přijdete si opět na své.

KONKURENTI: Nibiru 7,0 | Lula 3D 5,0 | The Westerner 8,0

Pavel Černohous, stálý spolupracovník Doupěte
Po roce v redakci konečně napsal první článek

Shattered Union

Moderní pokořitel Panzer Generala?

Žánr Tahová strategie :· **Výrobce** PopTop Software :· **Distributor v ČR** Cenega :· **Homepage** www.shatteredunion.com :· **Platforma** PC, Xbox :· **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 128MB grafická karta, 1,5 GB na HDD :· **Lokalizace** Manuál :· **Cena** 999 Kč

Na začátek recenze jedna otázka. Víte, jak se pozná univerzální vývojářský tým? Dokáže vytvářet hry nejrůznějších žánrů, aniž by na něm byla znát retardace z předchozích „dílů". Přesně tak se tváří PopTop Software, kteří se od hraní na mašinfíry v Railroad Tycoon a kouření kubánských doutníků v Tropicu uchýlili k válečné strategii.

Píše se rok 2008 a nový americký prezident radikálně vystupuje k citlivým národním otázkám. Pomalu ale jistě se z něj stává diktátor, držící stát tvrdě pod palcem. Netrvá to dlouho a první odpůrci režimu o sobě dávají vědět. Prezidentské sídlo ve Washingtonu vyhazují do povětří spolu s nebohým vůdcem. Následuje vlna násilí a pouličních přestřelek, která ústí ve vojenské střetnutí nově vzniklých koalic. Občanská válka o moc a výsostné postavení může začít, ale pouze za vaší asistence.

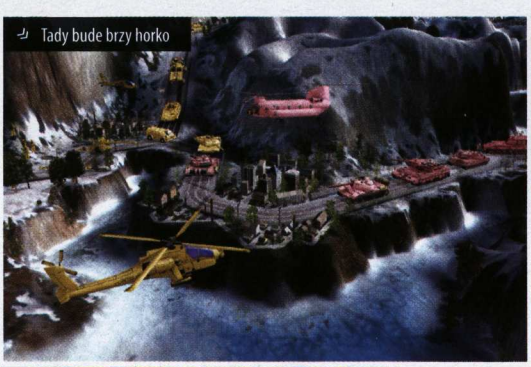
Příběh, rozvíjený prostřednictvím televizních zpráv, vás dokonale uvede do hry, na jejímž začátku si vyberete jednu ze sedmi stran, lišících se specifickými jednotkami. Těmi jsou vždy sdružení několika států, která se snaží o převzetí moci nad celou zemí. Výjimku tvoří území a vojska Evropské unie, jež usilují o nastolení pořádku, a snaží se zabránit expanzi konfliktu do dalších částí světa.

Jak už jsem konec konců zmínil, Shattered Union je strategií jako řemen. Autoři se však nerozhodli pro oblíbenou realtime záležitost, nýbrž pro její tahovou odnož. Na základech žánru se ale nic nemění: opět musíte přesně naplánovat každý krok, přemýšlet dopředu a logicky, stejně jako při partii šachu. Vše je ale vyřešeno tak, aby se vlk (moderní technologie) nažral a tahová koza zůstala celá. Většinou vidíte celou mapu (rozdělenou na klasická políčka) z ptačí perspektivy. Zadáte jednotkám úkol a kamera se rázem přepne do bitevního režimu. V něm vidíte veškeré dění trojrozměrně.

Grafika je na poměry strategického žánru zastaralá, pro potřeby hry však dostačuje. Zlé jazyky vyrazí do boje s argumentem, že grafika není vše a důležitější je hratelnost. Správně. V případě Shattered Union bych ale ani v souvislosti s hratelností nepěl oslavné písně. Stovky různorodých jednotek (od lehkých džípů a pěchoty, přes těžkou obrněnou techniku, bunkry a dělostřelectvo až po bombardéry a bojové helikoptéry) nemohou vykompenzovat nedostatečný prožitek. Minimálně začátek hry je nezáživný a nese se ve stylu – označte jednotku, pošlete ji na místo a dívejte se, jak po sobě dva tanky střílejí. V pozdějších fázích ale hra naštěstí nabírá na obrátkách. Úkoly se rozvětvují a boje se vedou na více frontách zároveň. Jenže v okamžiku, kdy Shattered Union ukáže všechny své možnosti i přednosti, hra končí. Nebohý hráč tak sáhne po multiplayeru, který však lze k mému překvapení hrát pouze ve dvou, a to jak na jednom počítači, tak i po síti.

V okamžiku, kdy Shattered Union ukáže všechny své přednosti, hra končí

Autoři šli vlastní cestou, což si jistě žádá respekt i uznání. Bohužel Shattered Union naplno nevyužívá svůj potenciál. Mohla to být skvělá, v určitých směrech i přelomová strategie, navazující na úspěchy série Panzer General v devadesátých letech. Stačilo by, kdyby nabídla od začátku stejný požitek, kterým vás dokáže uspokojit v posledních misích.


Tady bude brzy horko

Tady už to horko je

Jeden den tam bylo město, druhý den jen bagr

Žlutí proti zeleným, kdo bude rudý?

VERDIKT

6,4

+ Vydařená závěrečná část
+ Množství různorodých jednotek
+ Kvalitní děj

− Nudný začátek a prostředek
− Podprůměrná grafika
− Krátkost hry

Hra, která nevyužila naplno svého potenciálu. Bohužel.

KONKURENTI: Panzer General 3 **7,0** | Steel Panthers **8,5** | Blitzkrieg **7,0**

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Prosinec – za kamna vleze

Vhodné pro: Ty, kteří po nocích probdělí Panzer Generala

Shadowgrounds

Krátké, ale intenzivní vánoční překvapení

Žánr Akce ⁝ **Výrobce** Frozenbyte
⁝ **Distributor v ČR** Neoznámeno
⁝ **Homepage** www.shadowgroundsgame.com
⁝ **Platforma** PC ⁝ **Minimální konfigurace** Procesor 1,3 GHz, 384 MB RAM, 128MB grafická karta, 1 GB na HDD ⁝ **Lokalizace** Neoznámeno

Vhodné pro: Veškeré anti-mimozemské vzbouřence

Ganymédě je měsíc patřící planetě Jupiter. A i když vám jeho název asi nic neříká, pro vaše děti to bude adresa trvalého pobytu. Alespoň ve hře Shadowgrounds, kde se fikce stala skutečností. Jak už to tak bývá, žádná idylka netrvá dlouho. A tak na nově vzniklou kolonii zaútočili mimozemšťané.

Vývojářské společnosti Frozenbyte se povedl husarský kousek. Vytvořila akční titul, viděný shora, který vás osloví nejen svou úžasnou hratelností, ale zároveň dá vyniknout kvalitnímu grafickému zpracování. O Shadowgrounds nebylo takřka vůbec slyšet, přesto se jedná o hru, kterou by bylo škoda v předvánočním shonu minout.

Shadowgrounds je jednou z her, které vás do sebe pohltí čistokrevnou akcí. Nejdříve beze zbraně, pouze se svítilnou v ruce, obcházíte napadené sektory a zjišťujete, co se na vaší základně stalo. Poté přichází první nalezená mrtvola a kousek vedle pistolka. První příšerky, první zásahy, první hlavní boss. Rychle akcelerující kolotoč dění se dokázal vmáčknout do desítky působivých misí, což je bohužel asi největší problém hry. Shadowgrounds likvidují svůj potenciál neuvěřitelnou krátkostí.

Kromě hlavních misí jsou do hry implementovány i vedlejší úkoly. Jeden příklad za všechny.

Vojenské páření národů

Hra stínů a množství krve

nepřátel, kteří reagují na světlo. Přerostlí pavouci se světla bojí, takže od něj utíkají pryč a vy si jich takřka nemusíte všímat. Jenomže slizké housenky chrlící jedovaté hleny po světle jdou. Někteří mimozemšťané jsou neviditelní, dokud si na ně neposvítíte. Hrátky se světlem přidávají zážitku na výjimečnosti. Každý z kvanta nepřátel se chová za určitých situacích rozdílně. Pokud ale naleznete jejich slabiny, stanou se lehčím protivníkem.

Jak již bylo uvedeno v úvodu, grafické zpracování je víc než povedené. Veškeré stínování, výbuchy, interiéry a exteriéry, ba dokonce i detaily postav v cut-scénách se navýsost povedly. To si však žádá svou daň na nárocích hry. Bez patřičného železa si je na plné detaily asi jen těžko vychutnáte. Shadowgrounds však nejsou o grafice, ale hlavně o čistém požitku z netradičně pojaté akce. A ten byste si určitě neměli nechat ujít.

Shadowgrounds vás pohltí čistokrevnou akcí

Chcete-li drahocennou brokovnici o několik desítek minut dříve, než byste ji za normálních okolností našli, musíte zprovoznit porouchané čerpadlo. Na dně napuštěného bazénku se totiž jedna taková brokovnice nachází. Podobných postranních misí, které na celkový průběh nemají žádný vliv, je ve hře víc.

Když byla řeč o zbraních, vězte, že jich ve hře naleznete rovnou desítku. Obyčejnou pistolkou počínaje a elektrickou puškou konče. Každá z nich má svůj primární a sekundární mód, přičemž druhý jmenovaný lze modifikovat. Občas vypadne z mrtvého mimozemšťana takzvaný upgrade bonus. Pokud jich nasbíráte víc, můžete si sekundární mód libovolné zbraně přetvořit k obrazu svému. Kupříkladu u plamenometu lze přednastavit tryskání hořlaviny po okolí. Pak stačí jen jiskra a…

Za zbraň bych mohl označit i obyčejnou svítilnu. Shadowgrounds totiž disponuje unikátní umělou inteligencí

Electric gun v praxi

Grilujeme mimozemšťana, dáte si?

OPRAVDOVÝ NÁZEV HRY?

Ještě nedávno se o hře mluvilo jako o Preyground. Počátkem letních prázdnin se však vývojářská společnost Frozenbyte rozhodla své dílko přejmenovat na sympatičtější Shadowgrounds. Co ji k tomu vedlo? Zejména fakt, že hra s obdobným názvem, Prey, vzniká v dílnách tvůrců legendárního Duke Nukem 3D.

VERDIKT

7,4

⊕ Neustálá akce
Proměnlivá AI nepřátel
Grafické zpracování

⊖ Vysoké HW nároky
Krátkost hry
Neviditelné příšery

Vynikající přímočará akce, která trpí krátkostí a přehnanými hardwarovými nároky.

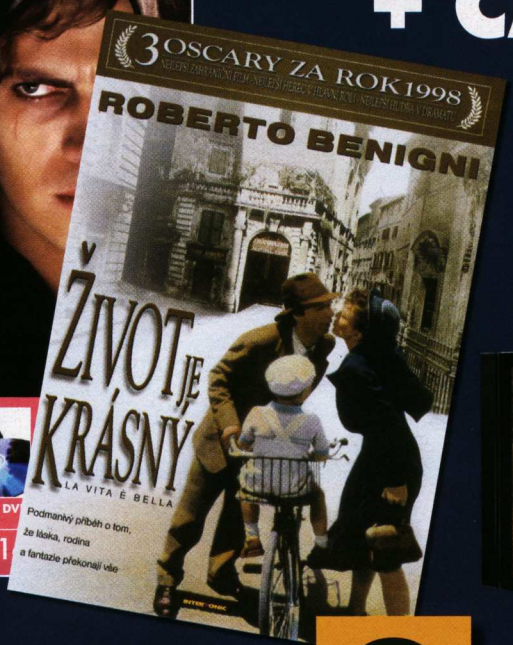
KONKURENTI: Expandable **7,2** | Duke Nukem: Manhattan Project **7,7** | Postal **5,5**

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Prosinec – za kamna vleze

WWW.HOME-CINEMA.CZ

HOME CINEMA

NOVÝ ČASOPIS O DOMÁCÍ ZÁBAVĚ



V prodeji od 8. prosince

SKVĚLÝ FILM + ČASOPIS POUZE 99 KČ

3 v 1

1 FILMY

- RECENZE AKTUÁLNÍCH FILMOVÝCH DVD A SOUNDTRACKŮ
- FILMOVÁ HISTORIE I BUDOUCNOST
- ROZHOVORY S OSOBNOSTMI ČESKÉHO I SVĚTOVÉHO FILMU

2 TECHNIKA

- OSTRÉ SROVNÁVACÍ TESTY A PODROBNÉ RECENZE KOMPONENT DOMÁCÍHO KINA
- RADY A NÁVODY PRO NASTAVENÍ
- NEJNOVĚJŠÍ TRENDY

3 DVD

- V KAŽDÉM ČÍSLE FILM NA DVD
- V ČÍSLE 1/06 OSCAROVÝ SNÍMEK ŽIVOT JE KRÁSNÝ
- PŘIPRAVUJEME GANGY NEW YORKU A MILENEC

ŽIVOT JE KRÁSNÝ

NEJDOJEMNĚJŠÍ KOMEDIE, JAKÁ KDY BYLA NATOČENA O DRUHÉ SVĚTOVÉ VÁLCE! OSCAR ZA NEJLEPŠÍ CIZOJAZYČNÝ FILM, OSCAR ZA NEJLEPŠÍHO HERCE V HLAVNÍ ROLI, OSCAR ZA NEJLEPŠÍ HUDBU V DRAMATU

Sladké vítězství

Máš, co jsi chtěl!

Velké finále přichází

Připravit na akci!

Vhodné pro: Entomology

Starship Troopers

Milióny brouků svačí lidská těla

Žánr Akce :· **Výrobce** Strangelite Studios :· **Distributor v ČR** US Action :· **Homepage** www.starshiptroopers-game.com :· **Platforma** PC :· **Minimální konfigurace** Procesor 2,0 GHz, 512 MB RAM, 4 GB na HDD, 128 MB grafická karta :· **Lokalizace** Ne :· **Cena** 299 Kč

Když před osmi lety převedl Paul Verhoven svět Hvězdné pěchoty na stříbrná plátna filmu, snesla se na něj lavina hanlivých výroků snad ze všech stran. V porovnání s tím, co ukázali lidé ze Strangelite, ale může být nadaný režisér v klidu. Cenu za nejhorší zpracování Heinleinova díla vám totiž představujeme až nyní. Bohužel si odnáší počítačová hra…

Nebezpečím prolínané putování začíná v těle mladíka, který se jako jeden z mnoha dalších nechává naverbovat k Hvězdné pěchotě. Počáteční elán a chuť do boje se slizkým nepřítelem kazí hned v úvodu pohled na mrtvá těla kolegů, jejichž mise prostě a jednoduše nevyšla. Nakonec vás hra dovede ke zjištění, že to válčení asi přece jen nebude tak jednoduché, jak psali na plakátu nalepeném v ulici. Na vzpomínky ale není čas, Hvězdná pěchota odlétá spolu s vámi na planetu Klendath, kde byl nahlášen výskyt nepřátelských vojsk. Jak typické.

Od Starship Troopers jsme možná čekali až zbytečně moc. Přáli jste si zběsilou akční střílečku, v níž končetiny broukovců létají do všech směrů po kilech? Máte ji mít… Mohu vám ale garantovat, že se přesto budete nudit víc než v čekárně plné důchodců. Invence autorů zamrzla na mrtvém bodě a křivka zábavnosti klesá rychlostí odbrzděného vlaku. Neustálé střílení desítek hmyzáků (k dispozici je přes dvacet druhů!) vás nezabaví navždy.

O nic jiného ale ve hře nejde. Na slibované mise plné zajímavých úkolů můžete zapomenout. Pochopitelně za předpokladu, že vám nepřipadá zajímavé postřílet stovku nepřátel, v předskriptovaném místě otočit pákou a cestou zpátky ještě hrdinsky postřílet další desítky odrůd mnohonohých potvor. Napoprvé nebudete věřit vlastním očím, v desáté misi se stejnou náplní budete mít naopak problém udržet alespoň jakous takous pozornost.

Těžko vám však jakákoliv jiná hra představí stovky brouků v jeden moment. Možná v tom je Starship Troopers unikátní a revoluční. S otevřenou pusou budete nechápavě hledět na stovky hmyzáků, kterak se řítí na vaší základnu jako mravenci na kostku cukru. Ať už máte sladké rádi, či nikoliv, musíte nápor nepřátel za každou cenu odrazit. Být taková každá mise, možná se hodnocení vyhouplo výš.

Světlé okamžiky ale dokonale zastiňuje technické zpracování. Při pohledu na požadovanou konfiguraci se peněženka nejednoho hráče krčí strachy v koutě. A to jsme teprve na začátku. S bolestí u srdce musím konstatovat, že hra vypadá i na sebelepším stroji hrozně, a slovíčko „optimalizace" programátorům někdo vygumoval z bločku chystaných úprav. Výsledkem je nestabilní grafická příšernost, kterou strčí do kapsy i tituly staré několik let. A hra jako celek? Průměrná, kam jen vaše oko dohlédne.

Ladislav Nosáková, stálý spolupracovník Doupěte
Problémy se vstáváním řeší třemi budíky naráz

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 10/05

Budete se nudit víc než v čekárně plné důchodců

VERDIKT **4,7**

\+ Stovky nepřátel
Zpočátku zábavné
Cena

− Nudná náplň misí
Technické zpracování
Stereotypní

Filmová licence a známé jméno nedělají dobrou hru. Příště už raději ne, pánové…

KONKURENTI: Half-Life 2 **9,4** | Boiling Point **8,0** | Chrome: SpecForce **6,7**

RollerCoaster Tycoon 3: Wild!

Greenpeace žaluje, hráč se raduje

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Vtipný, hezký, chytrý... Prostě lhář

Žánr Budovatelská strategie :- **Výrobce** Frontier Development :- **Distributor v ČR** SeVeN M :- **Homepage** www.rollercoastertycoon.com :- **Platforma** PC :- **Minimální konfigurace** Procesor 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB grafická karta :- **Lokalizace** Ne :- **Cena** 899 Kč

Komerční úspěch plus lehce modifikovatelný námět. Jednoduchý příklad, jehož řešením se většinou stává datadisk. Série simulátorů zábavních parků RollerCoaster Tycoon to dokazuje každým dílem. Co pokračování, to tři přídavky a ani poslední díl nemůže zůstat pozadu. Limit tří rozšíření je už ze dvou třetin naplněn: po Soaked!, v němž jsme zavítali do vodních parků, se nyní představuje Wild!. Plavky tentokrát můžete nechat doma a raději si do batůžku přibalte uspávací pušku.

V tlamě lva

Wild! není datadiskem v pravém slova smyslu. Splňuje sice definici klasické nastavované kaše tím, že nabízí mírně odlišné téma (v čele se zvířaty), přidává nespočet nových atrakcí a efektů, posouvá hru vpřed po vizuální stránce. Přítomnost zvířat ale do hraní vnáší nový rozměr. Živí tvorové znamenají zajímavější a humornější náplň na rozdíl od statických atrakcí, které můžete maximálně škádlit šroubovákem. Hned na začátek příklad ze života. Představte si nešikovně postavenou atrakci, v jejíž blízkosti se nachází výběh s tygry. Stačí malá chyba a už na vás jeden nešťastníků mává z tlamy nenažrané šelmy.

Hratelnost, která se v původní hře i Soaked! omezovala na „stavěj, co to dá a sem tam zkontroluj, jak se to návštěvníkům líbí" v případě Wild! doznala změn. Musíte dávat pozor nejen na ukojení potřeb návštěvníka, ale na každou drobnost. Víc než kdy jindy záleží na správném umístění výběhů, klecí či kolotočů. Opět názorná ukázka, tentokrát v čele se lvem vystresovaným z okolního dění. Chudák zvíře neví, co by a kde by, a tak se rozhodne svou klícku opustit. Venku způsobí nemalé pozdvižení a prožene pár návštěvníků. Po chvilce přiběhne ošetřovatel a přesným zásahem z uspávací pušky situaci zachraňuje. A co teprve, když zjistíte, že celé akci nebudete přihlížet sešhora, ale chopíte se pušky a se lvem si to rozdáte?!

Dvě v jedné

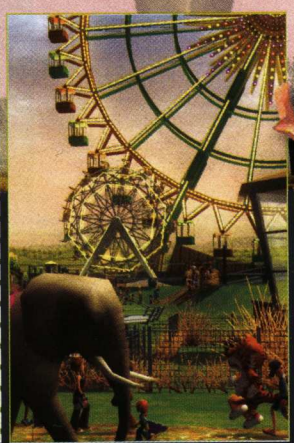
Wild! se skládá ze dvou rovnocenných částí. První (klasická) pasuje hráče do role ředitele tuctové zoo, v níž se nenachází prakticky nic, co bychom už někde jinde neviděli. Druhá část hry ale vše vynahrazuje – nabízí unikátní pohled na prehistorické dinosaury. Za jednu cenu tak prakticky dostanete dvě hry, protože se možnosti v obou částech kampaně razantně liší. Přeci jen je velký rozdíl v péči o dvoumetrového medvěda a dinosaura o velikosti panelového domu.

Podobně, jako jste v Soaked! mohli vytvářet laserové show, můžete nyní do programu zapojit zvířata. Realitě sice herní ztvárnění neodpovídá, ale na hratelnost má pozitivní dopad. Každý prvek vystoupení musíte korigovat ručně – hráč se tedy ze stavitele, ošetřovatele a lovce občas stane i cirkusákem. To je také důvod, proč hodnotím Wild! tak kladně: na rozdíl od předchozích dílů a datadisků je hraní nekončící zábavou, jejíž náplň je příjemně variabilní.

Vhodné pro: Zoologa a fanoušky Jurského parku

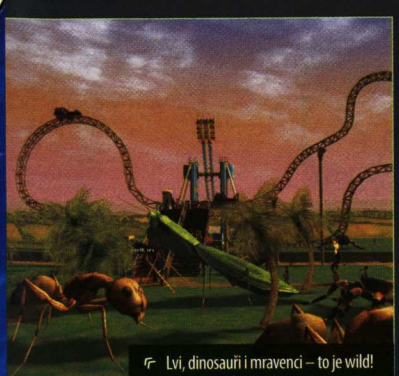
KDO ŠETŘÍ, MÁ ZA TŘI

Zapomeňte na neustálé nakupování zvířat. Wild! přináší „nový" způsob, jak obstarat nájemníky prázdných klecí. Stačí do společného výběhu jednoduše umístit samečka i samičku. Zbytek obstará příroda. Pravda, počáteční investice je vyšší, časem si ale můžete založit třeba lví farmu. A to se vyplatí.

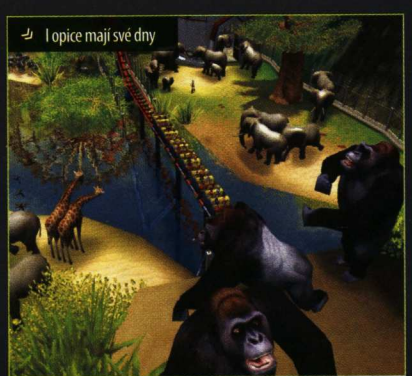


Scéna jako z Jurského parku

Plavky nechejte doma a raději sáhněte po uspávací pušce



Lvi, dinosauři i mravenci – to je wild!



I opice mají své dny

VERDIKT

8,3

+ Uspávací puška
+ Zvířecí vystoupení
+ Grafika
+ Měnící se herní náplň

− Kontrast mezi zvířaty a atrakcemi
− Zvířata nepohrdnou ani lidským masem

Zvířata dodávají sérii, která už pomalu začínala ztrácet dech, čerstvou krev do žil. Wild! díky nim přináší nový zážitek i požitek z hraní.

KONKURENTI: Zoo Tycoon 2 **8,0** | RCT 3: Soaked! **6,9** | RCT 3 **8,5**

Za pakatel

Chcete potěšit pod stromečkem kamaráda(ku)/přítele(kyni)/rodiče nebo třeba sebe? Máte hluboko do kapsy? Nevadí, rozhodně nejste sami. Speciální vydání Za pakatele pro vás připravilo skoro šedesátku tipů na vánoční dárek nepřesahující cenu nezbytně nutnou.

Unikátní fantasy strategie

199 Kč

8,2

ETHERLORDS 2

Ačkoliv Etherlords jsou v prvé řadě ruskou odpovědí na úspěch Heroes of Might and Magic, rozhodně se nejedná o jejich prachsprostou kopii. Základní koncept je stejný, autoři do něj však přimíchávají zajímavou směsici ingrediencí. Jednak poměrně nízký počet jednotek zúčastňujících se jednotlivých bitev a hlavně karetní systém, který značně připomíná principy populárního Magic: The Gathering. Etherlords mají blízko i k RPG – jednak vývojem hrdinů, systémem pořizování vybavení nebo třeba přítomností dialogů. Hra se prodává za skvělou cenu i s českými titulky.

Žánr Tahová strategie ⁝ **Vydavatel** CD Projekt ⁝ **Lokalizace** Titulky

KDE SEHNAT?

Pokud nemáte rádi předvánoční šílenství v obchodech, můžete si hry objednat i v internetových obchodech (např. shop.doupe.cz). Bližší informace o zlevněných hrách a aktuálních slevách najdete na stránkách vydavatelů – Cenega (www.cenega.cz), CD Projekt (www.cdprojekt.cz), EA (www.electronicarts.cz), Playman (www.playman.cz), US Action (www.topcd.cz) a Hypermax (www.hypermax.cz).

GROUND CONTROL 2

Konceptu klasické realtime strategie po dlouhou dobu dominovaly prvky jako stavba základny, těžba surovin a výroba jednotek. Tituly jako Ground Control 2 však ukazují, že to jde i jinak. Bez základen a s menším počtem jednotek. O to více však vyniká opravdový význam slova strategie – musíte uvažovat taktický a dobře plánovat každý krok. Posily pro zdevastovanou armádu si totiž nikde nevykouzlíte a vojáky ze dřeva v lese vyrobit nejde. Hra se odehrává na pozadí intergalaktického konfliktu mezi třemi stranami. Mise jsou díky přítomnosti předem daných důležitých bodů na mapě docela svižné, taktiku však nesmíte opomíjet. I přes stáří hry (1 rok) lze Ground Control 2 pořídit s českými titulky za skvělou cenu.

8,5

Pro vášnivé strategy

199 Kč

Žánr Realtime strategie ⁝ **Vydavatel** CD Projekt ⁝ **Lokalizace** Titulky

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Nechcete-li si ve hře připadat jako ve zlaté kleci, měli byste sáhnout po otevřeném nelineárním titulu – například GTA. Jeho čtvrtý díl nás zavádí do města Vice City a podobně jako jeho předchůdci nabízí lahodnou kombinaci akce, jízdy a zejména žijící město, v němž můžete v rámci velice širokých mantinelů dělat, co se vám zlíbí. Vice City zaujalo zejména skvělou atmosférou a ucelenostídéje, kterým se jiné díly nemohly pochlubit. Pohodové přímořské klima skvěle doplňují lahůdky jako snobský golfový klub nebo první jednoduše ovladatelné letadlo.

9,0

499 Kč

Život gangstera se vším všudy

Žánr Nelineární akce ⁝ **Vydavatel** Cenega ⁝ **Lokalizace** Manuál

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Neúspěšný hledač pohody a klidu v předvánočním šílenství

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Jaké je to být tajným agentem, se nedozvíte v příbězích Jamese Bonda. Mnohem lepší náhled do problému nabízí role Sama Fischera v sérii Splinter Cell. Díky podpoře ze strany světoznámého spisovatele Toma Clancyho využívá tato špionážní akce zajímavé a realisticky vypadající zápletky z blízké budoucnosti. Příběh je však vedlejší, Sam je osamocený pěšák v poli, který v zásadě plní pokyny nadřízených. Místo obvyklého rambo-stylu mu však daly sudičky do vínku neslyšný krok a akrobatické schopnosti, které mu umožňují vyčkat v rozkleku u stropu a poté nic netušící obět znenadání zneškodnit zezadu. Pokud toužíte po nevšední akci, v níž není účelem vystřílet nejvíc tun olova, volbou Splinter Cellu chybu neuděláte.

8,2

299 Kč

Skrývání jako povolání

Žánr Stealth akce ⁝ **Vydavatel** Playman ⁝ **Lokalizace** Manuál

RAYMAN 10. VÝROČÍ

299 Kč

Skvělý dárek (nejen) pro nejmenší

Tři hry za cenu jedné, tentokrát však ne jako reklamní trik, ale coby holá realita. Zajímavou kompilaci dobrodružství kresleného hrdiny, který patří mezi legendy 2D plošinovek a vede jejich prapor i v dobývání třetího rozměru, najdete v obchodech pod označením Rayman 10. výročí. Tato edice obsahuje jednak dvě trojrozměrné plošinovky Rayman 2 a Rayman 3, ale také zajímavý multiplayerový titul Rayman M. Zábavná dobrodružství za záchranou světa rozhodně nezaujmou jen nejmenší hráče, i těm starším má Rayman co nabídnout. Minimálně srozumitelnost, dvě ze tří her jsou totiž v češtině.

9,0

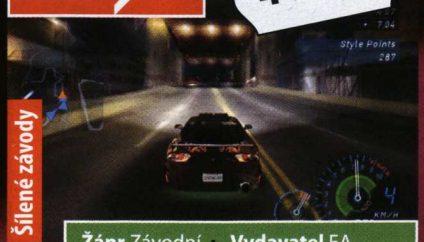
Žánr Plošinovka :: **Vydavatel** Playman :: **Lokalizace** Částečně titulky

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Chcete si zajezdit nezávisle na postizích nového bodového systému pro řidiče? Nebaví vás dvě hodiny pilovat vybrání jedné zatáčky? Máte jen klávesnici? Zkrátka a dobře: Chcete si jen užít adrenalinových závodů v autech, která pravděpodobně nikdy nebudou stát před vaším domem? Pak se poohlédněte po zlevněné edici městských závodů Need for Speed Underground. Známá série se v tomto díle zaměřila na zpracování ilegálních městských závodů a prostředí tuningu, což se jí povedlo na výbornou. Množství rozmanitých herních režimů navíc zaručuje zábavu na dlouhé hodiny.

8,1

449 Kč



Šílené závody

Žánr Závodní :: **Vydavatel** EA :: **Lokalizace** Manuál

TES: MORROWIND GAME OF THE YEAR EDITION

Smějete se při pohledu na průměrnou životnost her? Připadá vám 10 hodin jako vhodná doba k rozkoukání se ve virtuálním světě? Sáhněte po Morrowindu, RPG, které je oprávněným vlastníkem charakteristiky „jediné offline MMORPG". Morrowind nabízí obrovský svět, jehož pokoření vám zabere desítky až stovky hodin, spoustu povinných a nepovinných úkolů, tisíce různých postav, které na svých cestách můžete potkat. Jednoduše řečeno nabízí vše, co si může fanoušek žánru RPG přát. Škoda jen, že v edici s původní hrou a dvěma datadisky (Bloodmoon a Tribunal) se nedodává i volný čas. Hra je opatřena volitelnými českými titulky, které však fungují jen pro původní hru (nikoli pro datadisky).

8,8

599 Kč

RPG pro dlouhé zimní (a jarní) večery

Žánr RPG :: **Vydavatel** Playman :: **Lokalizace** Částečně titulky

SINGLES 2

Proč se dívat na Esmeraldy, Rodinná pouta, Ordinace či VyVolené, když všechno můžete najít i na počítači a navíc plně pod svou kontrolou? Singles jsou nejúspěšnějším klonem Sims, který se však od veleúspěšné série poněkud odklání a soustředí se na vztahy, lásky i zklamání. Hra vám dá do rukou osudy několika mladých lidí a jen na vás je, jak mezi nimi vše uspořádáte. Podobně jako v Sims musíte zařizovat vybavení domácnosti, řešit otázku zaměstnání a mnoho dalšího. Hra vyšla letos, proto obzvlášť potěší nízká cena za hru, která se prodává v české verzi.

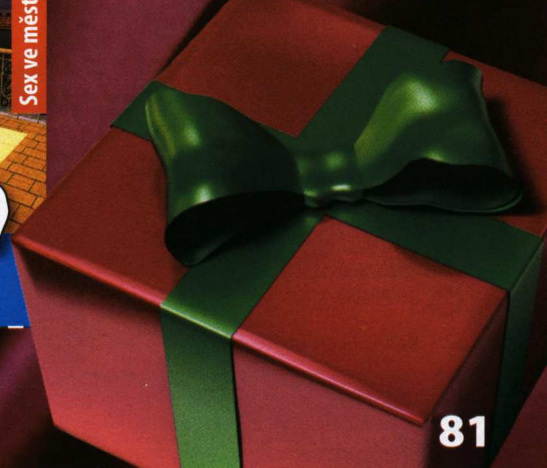
Žánr Simulátor lidských vztahů :: **Vydavatel** US Action :: **Lokalizace** Titulky

Sex ve městě na PC

299 Kč

7,5

Strategie				
Age of Empires Gold	Kompilace prvního dílu klasiky RTS žánru z prostředí starověku	Playman	499 Kč	7,9
Armies of Exigo	Kvalitní fantasy realtime strategie se třemi rasami	EA	499 Kč	8,1
Black and White	Inovativní hra na boha	EA	499 Kč	7,5
C&C: Generals Deluxe	Kompilacenejnovějšího dílu známé RTS	EA	499 Kč	7,8
Desert Rats vs. Afrika Korps CZ	Obstojná realtime strategie z druhé světové	Cenega	299 Kč	7,3
Empire Earth Collection CZ	Strategie, která vás provede celou lidskou historií	CD Projekt	199 Kč	8,1
Etherlords 2 CZ	Konkurent HOMAM, inspirovaný karetními Magicy	CD Projekt	199 Kč	8,2
Ground Control 2 CZ	Propracovaná futuristická 3D strategie	CD Projekt	199 Kč	8,5
Heroes of Might and Magic 4 CZ	Král tahových strategií s vlastním fantasy světem	CD Projekt	199 Kč	8,2
Kohan II: Kings of War	Takticky propracovaná fantasy strategie	Cenega	299 Kč	8,1
SimCity 4	Simulátor zaměstnání starosty-budovatele	EA	449 Kč	8,0
Akce				
Battlefield 1942 WW2 Anthology	Kompilace na multiplayer zaměřené akce z druhé světové	EA	499 Kč	7,4
Cold Fear	Horor odehrávající se netradičně na lodi	Playman	299 Kč	7,0
Far Cry CZ	Graficky nádherná střílečka odehrávající se v tropech	Playman	299 Kč	8,5
Freedom Fighters	Týmověji pojatá akce o záchraně USA před komunismem	EA	449 Kč	7,2
GTA: Vice City	Nelineární akce, v níž se vžijete do role gangstera	Cenega	499 Kč	9,0
Hidden and Dangerous 2 CZ	Realistická týmová akce z prostředí druhé světové	Cenega	599 Kč	8,5
LOTR: Return of the King	Jednoduchá a návyková mlátička na pozadí Pána prstenů	EA	449 Kč	7,9
Mafia CZ	Akce se skvělou atmosférou a filmovým příběhem	Cenega	599 Kč	8,8
Max Payne 2	Přísně lineární záležitost s efektem bullet-time	Cenega	499 Kč	8,6
Medal of Honor: Allied Assault	První střílečka, která objevila kouzlo filmovosti	EA	449 Kč	6,5
Mechwarrior 4: Mercenaries	Strategií ovlivněný simulátor obřího bojového robota ve válce	Playman	299 Kč	7,2
No One Lives Forever 2 CZ	Špionážní střílečka s kořeněnou dávkou humoru	CD Projekt	199 Kč	8,0
Operace Flashpoint CZ – platinová edice	Válečná simulace s obrovskými mapami	Cenega	499 Kč	8,4
Painkiller CZ	Brutální masakr pekelných nestvůr z pohledu vlastních očí	Hypermax	299 Kč	7,2
Princ z Persie: Písky času CZ	Orientální akce z pohledu třetí osoby a se skvělou choreografií	Playman	299 Kč	8,5
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Špionážní akce podle Toma Clancyho	Playman	299 Kč	8,2
RPG				
Baldur´s Gate 2 CZ	Propracované RPG s důrazem na příběh včetně datadisku	CD Projekt	199 Kč	8,5
Beyond Divinity CZ	Fantasy RPG, které se od Diabla liší zejména příběhovou složitou	Cenega	299 Kč	7,5
Boiling Point CZ	Akce z pohledu vlastních očí, odehrávající se v drogovém prostředí	US Action	299 Kč	8,0
Dračí oko CZ	Akčně pojaté osvobozování světa z pozice draka	Hypermax	299 Kč	6,9
Dungeon Siege	Obrovské veleakční RPG, v němž se počet nepřátel počítá v tisících	Playman	299 Kč	8,0
Gothic CZ	Fantasy svět, v němž není lehké přežít	CD Projekt	199 Kč	8,0
Morrowind GOTY edition (částečně CZ)	Legenda nelineárních světů – největší fantasy svět všech dob	Playman	599 Kč	8,8
Simulace a sporty				
Colin McRae Rally 3 CZ	Arkádově pojaté závody ve stylu rally	CD Projekt	199 Kč	7,1
Combat Flight Simulator 3	Letecký simulátor z druhé světové s mnoha stroji	Playman	599 Kč	8,0
FIFA 2004	Jeden ze solidních ročníků fotbalu od EA	EA	449 Kč	7,0
FlatOut CZ	Fyzikálním modelem disponující akční závody	US Action	299 Kč	7,7
IL 2 Strumovik	Dodnes nepřekonaný letecký simulátor z východní fronty	Playman	299 Kč	8,1
Lock On	Simulátor moderních vzdušných sil	Playman	299 Kč	7,0
Moto GP 2	Jedna z mála kvalitních motorkových simulací	US Action	299 Kč	7,6
NBA 2004	Starší, ale přesto povedený simulátor basketbalu	EA	449 Kč	7,8
Need for Speed Underground	Pouliční závody plné tuningu a závanu ilegality	EA	449 Kč	8,1
NHL 2004	Nejlepší hokej na světě před dvěma lety	EA	449 Kč	7,8
Tony Hawk´s Pro Skater 4 CZ	Překvapivě zábavný simulátor netradičního sportu	CD Projekt	199 Kč	8,2
Trainz 2004	Vláčkoviště s jízdou, stavěním tratí a vším, co k tomu patří	CD Projekt	199 Kč	7,5
Ostatní				
Berušky 2 CZ	Logická hra od českých tvůrců	Hypermax	299 Kč	6,8
Fritz 8 CZ	Propracovaný šachový simulátor s obří databází	US Action	299 Kč	8,0
Hledá se Nemo CZ	Adventura pro děti	CD Projekt	499 Kč	7,9
Medvědí bratři CZ	Povedená 3D hopsačka inspirovaná filmem	CD Projekt	499 Kč	7,6
Post Mortem CZ	Temná detektivní adventura z dvacátých let	Cenega	199 Kč	7,1
Rayman 10. výročí (částečně CZ)	Kompilace tří dílů povedené plošinovky	Playman	299 Kč	9,0
Runaway a Road Adventure CZ	Kreslená detektivní adventura	US Action	149 Kč	7,3
Schizm 2: Chameleon CZ	Scifi adventura s propracovaným příběhem	Hypermax	299 Kč	7,2
Singles 2 CZ	Konkurent Sims zaměřený více na vztahy	US Action	299 Kč	7,5
Syberia 2 CZ	Král adventurní scény posledních let	Cenega	299 Kč	7,8
Worms Armageddon	Naprosto jednoduché, avšak ďábelsky hratelné červí válčení	CD Projekt	199 Kč	7,9



NINTENDOGS

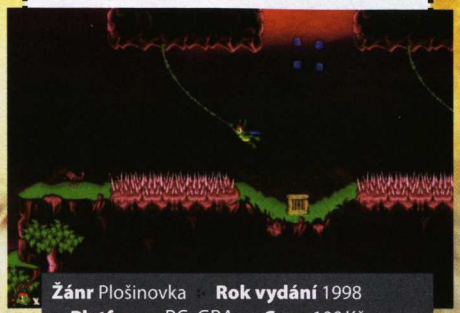
Nelze začít jinde než u nového zázraku od Nintenda. Nintendogs neuvěřitelným způsobem zdokonalují koncept dnes skoro zapomenutých Tamagochi a spolu s možnostmi nového hanheldu NDS (dotykový displej, mikrofon, dvě obrazovky) nabízejí zážitek z přítomnosti nejlepšího přítele člověka i těm, kteří si jej z rozmanitých důvodů nemohou pořídit v reálu.

Žánr Simulátor chovatele **Rok vydání** 2005 **Platforma** NDS **Cena** 1499 Kč

- roztomilost, skvělé využití technických možností přístroje
- stojí a padá s platformou NDS

JAZZ JACKRABBIT 2

Ať už sáhnete po dobrodružství zamilovaného králíka Jazze, nebo jeho slavnějšího kolegy – ježka Sonica (v některé z jeho starších reinkarnací), dostane se vám skvělého připomenutí, jak ďábelsky chytlavé byly 2D plošinovky. Spousta nepřátel, skákání, sbírání bonusů a hlavně sladká odměna na konci.

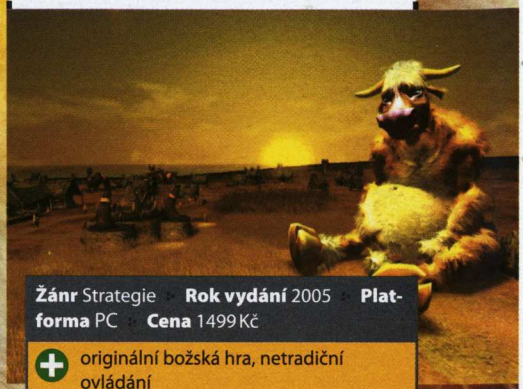


Žánr Plošinovka **Rok vydání** 1998 **Platforma** PC, GBA **Cena** 199 Kč

- skvělá zábava, humor, akce, speciální schopnosti
- možné problémy se spuštěním

BLACK AND WHITE 2

Byť je hlavním cílem Black and White zprostředkovat vám pocit všemohoucnosti (a nemohoucnosti, když obyvatelstvo neposlouchá) boha, důležitou roli zde hraje i zvířecí pomocník. Naučit jej, jak se chovat v souladu s vašimi božskými přáními, nemusí být vůbec jednoduché.



Žánr Strategie **Rok vydání** 2005 **Platforma** PC **Cena** 1499 Kč

- originální božská hra, netradiční ovládání
- specifické herní postupy

Hráčův rádce

V hlavní roli opice

Lidé jsou tvorové šlechetní. I když vymysleli evoluční teorii, kterou sami sebe dosadili na vrchol potravinového řetězce, jejich hrdost jim nebrání ve snaze pomáhat „nižším" tvorům. Zvláštní sortou jsou herní vývojáři, kteří vybavují ježky, opice, lvy i draky schopnostmi, které by značně změnily poměry na Zemi. Hry se živočichy v hlavní roli tak nabízejí pestré spektrum zajímavých zážitků. V dnešním Hráčově rádci vám představíme nejlepší z nich.

I OF THE DRAGON (DRAČÍ OKO)

Králem zvířat je lev? Kdo vám to prosím vás nakukal? Viděli jste někdy v akci draka? Pokud ne, můžete to napravit díky akčnímu RPG Dračí oko, které u nás vyšlo v češtině. Podobně jako v legendárním Drakanovi i zde poznáte, jaké to je útočit se zvířátkem s rozpětím křídel okolo deseti metrů.

Žánr Akční RPG **Rok vydání** 2004 **Platforma** PC **Cena** 299 Kč

- originalita, pocit dominance
- slabší příběh, pouze „mlátička"

S.W.I.N.E.

Králíko-prasečí války parodující druhou světovou válku jsou na první pohled roztomilou hříčkou pro děti. Podrobnější zkoumání však ukáže podařený koncept, který se nebojí operovat s veličinami, jako je docházející střelivo či benzin. Vše je navíc okořeněno specifickým humorem.

Žánr Realtime strategie **Rok vydání** 2001 **Platforma** PC **Cena** 199 Kč

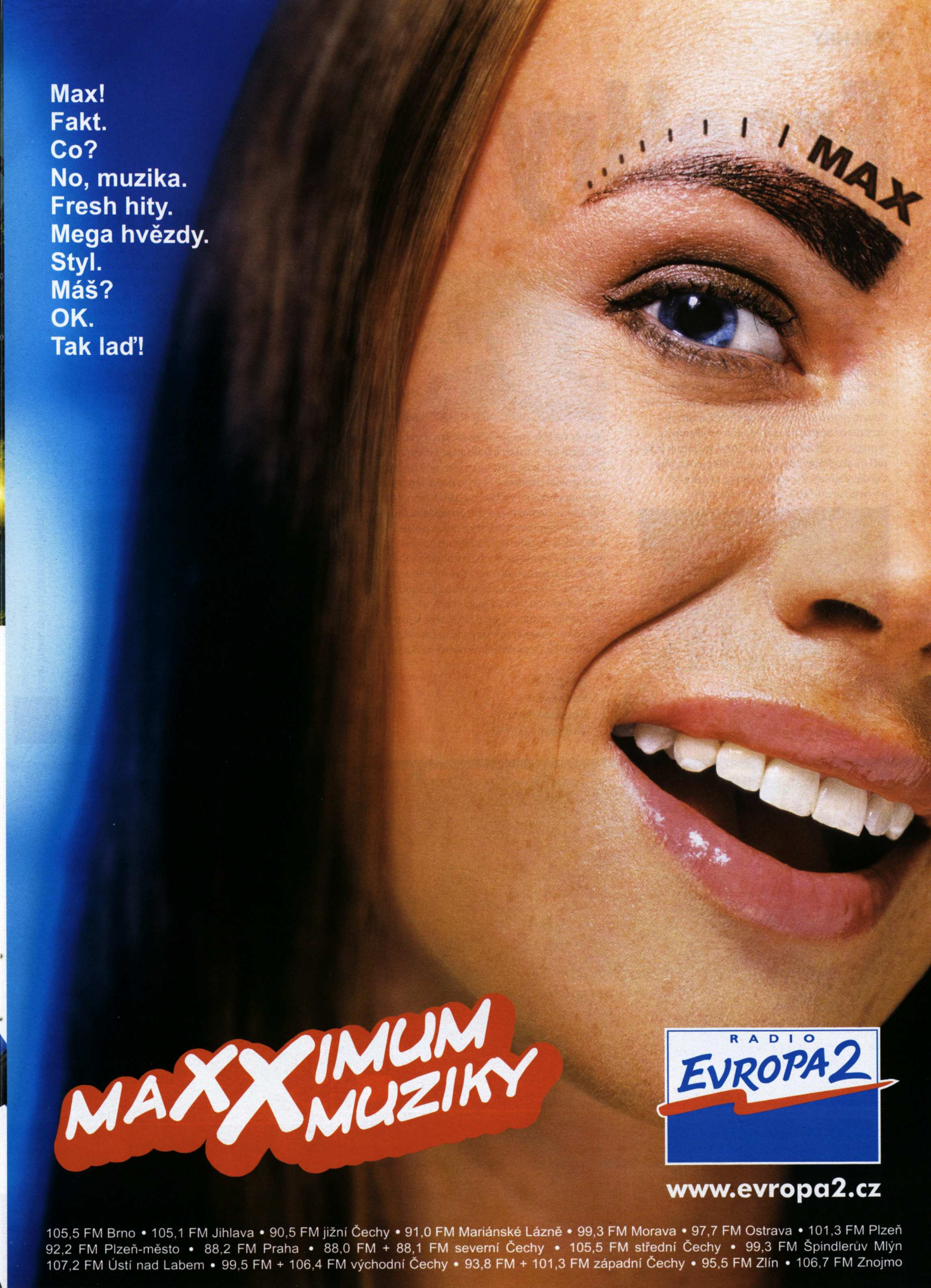
- humor, propracovaný strategický koncept
- spíše komornější strategie s málo jednotkami

WORMS 4: TOTÁLNÍ NÁŘEZ

Biologicky obtížně zařaditelná čeleď červů si to už přes více než desítku let rozdává na našich monitorech s arzenálem o velikosti americké armády. Ať už sáhnete po nejnovějším pokračování či starších dílech ve 2D, určitě se nudit nebudete. Zvláště pokud si seženete dostatečný počet spoluhráčů.

Žánr Akční hra vhodná pro multiplayer **Rok vydání** 2005 **Platforma** PC a spousta dalších **Cena** 999 Kč

- humor, starší 2D díly jednoduše pochopitelné, skvělá zábava pro více hráčů
- poslední díly už nepřináší tolik novinek


Max!
Fakt.
Co?
No, muzika.
Fresh hity.
Mega hvězdy.
Styl.
Máš?
OK.
Tak lad'!
MAX
MAXIMUM MUZIKY
RADIO EVROPA 2
www.evropa2.cz
105,5 FM Brno • 105,1 FM Jihlava • 90,5 FM jižní Čechy • 91,0 FM Mariánské Lázně • 99,3 FM Morava • 97,7 FM Ostrava • 101,3 FM Plzeň
92,2 FM Plzeň-město • 88,2 FM Praha • 88,0 FM + 88,1 FM severní Čechy • 105,5 FM střední Čechy • 99,3 FM Špindlerův Mlýn
107,2 FM Ústí nad Labem • 99,5 FM + 106,4 FM východní Čechy • 93,8 FM + 101,3 FM západní Čechy • 95,5 FM Zlín • 106,7 FM Znojmo

Všechny hry najdete na Doupě CD/DVD 12/05

FreeHry

freehry.doupe.cz

0 Kč

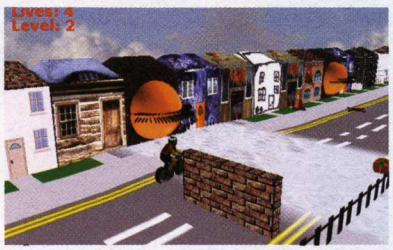
CRUSH

Co je v reálném světě jen sci-fi výstřelkem, bývá na monitorech počítačů denním chlebem. Tým Coolmoose nám právě dnes představuje hru, v níž se převtělíte do role obrovské zelené příšery. Co do velikosti se dá přirovnat k legendární Godzille, jež v mnoha filmových předlohách pustošila ulice velkoměst. Byť je hlavní postava velice sympatická, demoluje vše, co jí přijde pod ruku. Nebo spíše pod oko? Nic neničí fyzickou silou, nýbrž laserovými paprsky vystřelovanými z očí. Po chvíli nevyrovnaného boje proti spoluobčanům se do situace postupně vloží policie a miliardová armáda i s těžkou technikou. To už se potom hůře ničí mrakodrapy, když se pod příšerou ochomýtají davy střílejících vojáků, tanky, parašutisté a v neposlední řadě zákeřné helikoptéry.

- **ID** 112198
- **Žánr** Akce
- **Výrobce** Coolmoose
- **Velikost** 4,16 MB

7,1

PSYCHO BOY 3D



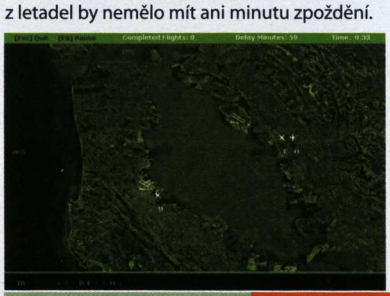
Šílenec na kole není jen člověk, který z kopce předjíždí automobily a řidičům se směje za zády. Za šílence na kole je třeba v prvé řadě považovat narušeného mladíka – Psycho Boye. Ten se ve stejnojmenné hře vydává na další rutinní cestu, která se stane pro hráče cestou peklem. Musíte objíždět všemožné překážky, utíkat pokusům o atentát a do toho ještě střílet různorodé nestvůry. Častokráte dochází k adrenalinovým situacím, kdy zepředu útočí dvě individua, z patra domu číhá ostřelovač s nabitou puškou a před vámi jen žhnoucí láva a malý skokánek. Do cíle se obvykle dostanou jen ti nejsilnější. V tomto případě je veledůležité správné načasování, špetka odhodlání a samozřejmě notná dávka štěstí.

- **ID** 112189
- **Žánr** Sport
- **Výrobce** Patbert
- **Velikost** 4,82 MB

7,5

CONTROL TOWER SFO

Nedávno byl v televizi uveden film a s ním spojený dokument o letových dispečerech. Tato práce je jen pro uzavřenou skupinku lidí, kteří se s úměrně stoupajícím tlakem dokáží stále soustředit. Přestože zmíněnými hodnotami zrovna nedisponujete, dveře do útrob letového provozu vám nejsou díky Control Tower SFO ani zdaleka zavřené. Po spuštění se objeví jednoduchá mapa à la legendární Kennedy Approach na 8bitových počítačích, na které jsou vyobrazena dvě letiště. Nebude trvat dlouho a přiletí první letadla, jež musíte správně nasměrovat na určenou přistávací plochu tak, aby nepřekážela v provozu ostatním. Dbát musíte hned na několik aspektů, jako je výška, orientace, cíl a další. A nezapomeňte, že žádné z letadel by nemělo mít ani minutu zpoždění.



- **ID** 112234
- **Žánr** Strategie
- **Výrobce** Joe Lesko
- **Velikost** 0,9 MB

7,1

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Prosinec – za kamna vleze

Nejlepší strategie zadarmo

V moderní době se platí za vodu, elektřinu, benzín. Zkrátka za vše, nač si jen vzpomenete. Nebude trvat dlouho a budeme platit i za vzduch, jenž dýcháme. Stále se ale najdou lidé, kteří dělají svou práci z čirého nadšení. Příkladem jsou freeware hry. Snad se někdy jedná o podprůměrná díla „na pár minut", ale najdou se i výjimky. My vám nyní představíme ty nejlepší strategie, které se vyrovnávají svým komerčním kolegům.

I of the Enemy: Ril'Cerat

Vynikající strategie s povědomým názvem a ještě povědomějšími autory. Profesionálové dělající freeware hru, to se stává málokdy. Hned od začátku vás do nitra dění vcucne zvláštní kouzlo – špetka osvědčené klasiky ze Starcraftu a Earth 2140, špetka inovací a to celé úplně zadarmo. Takový je I of the Enemy.

9,8

Glest

Každý, kdo hru Glest vyzkoušel, ji bez milosti označil za kopii Warcraft 3. Má to ale dva malé háčky. Zrodila se dávno před zmíněným komerčním trhákem a stojí přesně 0 Kč včetně DPH. A to, že si jej lidé pletou s legendárním hitem, hraje jen ve prospěch už tak vysokých kvalit hry.

9,6

BallerBurg

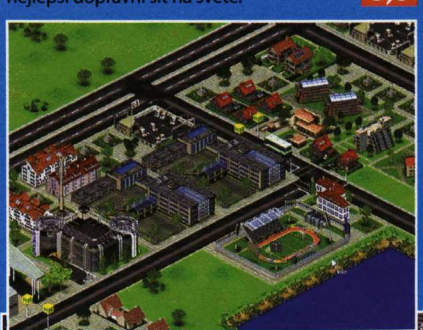
BallerBurg nezakryje svou podobnost s výtečným Stronghold. Opět má první jmenovaný výhodu, že je zcela zdarma, a ještě navíc disponuje dalšími inovacemi, které byste „za peníze neviděli". Především díky dvojrozměrnému zpracování jsou boje přesnější, a hra tak umožňuje takticky náročnější plánování.

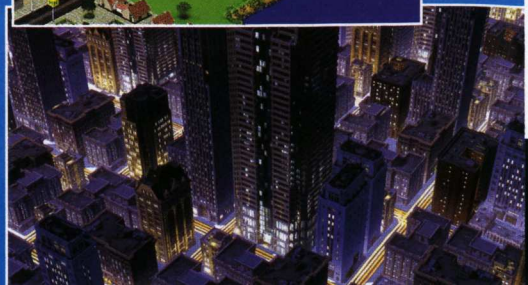
9,8

Mobility

Mobility netřeba sáhodlouze popisovat, neboť jejich popularita je dodnes vysoká. V mnohých z vás může evokovat vzpomínky na hry typu Transport Tycoon či SimCity, a to zcela oprávněně. S několika dolary v kapse a megalomanskými nápady v hlavě máte za úkol vytvořit nejlepší dopravní síť na světě.

9,3





Hry na mobil

MIDTOWN MADNESS 3D

Žánr Závodní **Platforma** Symbian 6.0 **Výrobce** In-Fusio, www.in-fusio.com **Cena** 79 Kč **Zdroj** Redboss, www.redboss.cz

Se šílenými řidiči se ve městech občas potkáte i na živo, na displejích mobilu je to ale přece jen bezpečnější. V Midtown Madness si užijete adrenalinovou jízdu rozsáhlou Paříží a poznáte na vlastní prsty, jak se jezdí ve spárech šílenství. Budete závodit na pestrých tratích a seznámíte se s rčením „tolik práce a tak málo času". Jako řidič záchranky nebo kurýr musíte dojet na určené místo, vyzvednout náklad a pak ho v časovém limitu doručit o hezkých pár bloků dál. Misí je dostatek, po nějakém čase ale začnou být trochu stereotypní. Hra umožňuje nastavit hustotu provozu, trasou vás provede přehledná mapka. K ovládání stačí brzda, zpátečka, plyn a směrové šipky. Slina vášnivého mobilního hráče ukápne nad grafikou s věrohodným obrazem Paříže i automobilů, stejně jako nad zvukovou kulisou. Midtown Madness se ve vašem mobilu rozhodně neztratí.

8,0

Ivan Lukáš, redaktor Computeru
Vášnivý milovník čínských nudlí v jakémkoli množství

THE CHAOS ENGINE

Žánr Akční plošinovka **Platforma** Java MIDP 2.0 **Výrobce** The Bitmap Brothers, www.bitmap-brothers.co.uk **Cena** 50 Kč **Zdroj** Break, www.break.cz

Chaos Engine asi není nutné příliš dlouho představovat, ale pokud vás náhodou minula jeho počítačová verze, vězte, že se váš mobil zhluboka nadýchá drsného mariňáckého prostředí. Vytvoříte elitní dvoučlenný tým těžce ozbrojených výsadkářů, jejichž úkolem je zničit nebezpečný Stroj Chaosu – něco, co vypadá jako plechový tyranosaurus, což už je sama o sobě dost chaotická představa. Jakmile si vyberete své dva vojáky, vrhnete se do náruče chaosu, který proti vám bude vysílat nejrůznější monstra a ďábelské pasti. Na cestě můžete najít i tajná místa s občasnými bonusy. Aktivně budete ovládat vždy pouze jednoho z vojáků, druhý vás bude vždy následovat a při bojích se automaticky zapojí. Čím dále se ve hře dostanete, tím více protivníků se vám postaví do cesty; ve finále pak musíte zvítězit nad slíbeným Strojem Chaosu.

7,2

PÁN PRSTENŮ – STEZKY MRTVÝCH

Žánr RPG **Platforma** Java MIDP 2.0 **Výrobce** Nostromo, www.nostromo.cz **Cena** 57 Kč **Zdroj** Eurotel, games.eurotel.cz

Do mobilů se dostává nejnovější díl javové série Pána prstenů s názvem Stezky mrtvých, který byste určitě neměli přehlédnout. Akční RPG patří rozhodně k tomu lepšímu z nabídky, nehledě na obvyklý standard Eurotelu, tedy kompletní lokalizaci do češtiny. Ve hře nebudete nikým jiným než budoucím králem Aragornem, který musí projít Černoborem a Stezkami mrtvých, aby zachránil Legolase a Gimliho uvězněné v podzemí skalním sesuvem. S nimi se pak vydá ovládnout Krále mrtvých. A že to nebude procházka májovým třešňovým hájem, na to můžete vzít obouruční meč Andúril zkutý z úlomků Narsilu. Na začátku toho Aragorn sice moc nemá, ale postupně najde spoustu zbraní, artefaktů, zkušeností a dalších vylepšení k tomu, aby nakonec dobro zvítězilo. V rozšířené herní verzi čeká 10 map, které tvoří jednu z nejrozsáhlejších javových her vůbec, dočkáte se i propracované izometrické grafiky a známé filmové hudby.

7,8

CANNONS TOURNAMENT

Žánr Akční **Platforma** Java MIDP 2.0 **Výrobce** Macrospace, www.glu.com **Cena** 79 Kč **Zdroj** Happy Display, www.happydisplay.cz

Legendární freewarovou hru Tanky (Scorch) pařili současní pamětníci už ve školních lavicích a není divu – je to jednoduchá a velmi chytlavá záležitost. Stačí nabít dělo, zamířit. a PAL! Zničte soupeřův tank dřív než on váš. Vychutnejte si pozemní bitvu opancéřovaných strojů na displeji mobilu včetně grafiky s měnícím se počasím a chytře využijte zbraně v závislosti na prostředí. A co je nejdůležitější – strojová inteligence je nuda, proto hrajte proti živým protivníkům. Cannons Tournament podporuje síťový multiplayer, takže můžete vyzvat hráče z celého světa a během souboje si s nimi dokonce i povídat. Pro připojení k multiplayeru ale budete potřebovat aktivní mobilní přenosy GPRS, takže pokud nemáte paušál s neomezeným připojením, může se vám delší hraní trochu prodražit.

7,0

RAINBOW SIX LOCKDOWN

Žánr Akční **Platforma** Java MIDP 2.0 **Výrobce** Gameloft, www.gameloft.com **Cena** 59 Kč **Zdroj** T-Mobile, www.t-zones.cz

Nejslavnější protiteroristická jednotka Rainbow Six se vrací v nejnovější epizodě, v níž bude vhozena do krvavé atmosféry pouličních teroristických bojů. Ve třech různých lokacích budete muset naučit teroristy, že na kurz slušného chování není nikdy pozdě. Musíte se probojovat ulicemi Amsterodamu a Alžíru až do hlavního stanu vůdce Globální osvobozenecké fronty a hlavně – přežít. Nejlépe jako jediný(á). Čeká vás až osm (v některých telefonech pouze sedm) pestrých misí, v nichž si dosyta užijete stylovou grafiku, jejíž součástí jsou různé pasti, odstřelovači, granáty, bomby, barikády, džípy, helikoptéry a další vyjmenovaná vojenská slova. Pokud vhodně zapojíte své čidlo strategického myšlení, můžete i cestou osvobodit rukojmí, a splnit tak opravdu všechny úkoly hry. Rainbow Six Lockdown zkrátka jako obvykle nezklame a oproti předchozím dílům navíc přináší zase něco nového a neokoukaného.

7,9

World Cyber Games 2005:

Město lvů hostilo hráčskou elitu

Žhnoucí peklo, třicetistupňová vedra a nedýchatelný vzduch. Právě tak na vás dýchne Singapur několik minut po příletu. Putovní finále World Cyber Games, neoficiální olympiády v počítačových hrách, se letos přesunulo do legendárního města lvů. Nejčistší město světa nabídlo nejen potřebné a moderní zázemí (jež se bohužel neobešlo bez chyb), ale také místo k odreagování a zpříjemnění pracovního podzimu. Co si budeme nalhávat – prodloužený pobyt dal nejen mé maličkosti prostor k regeneraci a odpočinku od desítek úkolů, kterými jsou prošpikovány letošní Vánoce.

Dobré, ale ne bez chyb

V první řadě ale nešlo o odpočinek. Zatímco pro mnohé hráče bylo World Cyber Games 2005 splněním velkého snu, herní novináři přijeli do Singapuru objevovat taje profesionálního hraní i velkých turnajů. World Cyber Games 2005 se může přístupem i propagací rovnat nejprestižnějším herním výstavám: celé akci věnovaly prostor místní sdělovací prostředky, pro hráče byl zajištěn kompletní servis, kvalitním ubytováním počínaje a přepravou na místo konání a zpět konče.

Bohužel, zázemí se neobešlo bez nedostatků. Přestože byla hráčům k dispozici kvalitní a výkonná PC, o pohodlí zadních partií jejich těla se často staraly plastové židličky, které si pořadatelé nejspíše vypůjčili od Bédi Trávníčka. Není divu, že hráčům nevyhovovaly – nízké usazení a špatný výhled na monitor řešil nejen náš zástupce Giacomo navršením dvou židliček na sebe (víc mu pořadatelé nepovolili).

Na místě činu

Jednotlivé sektory byly dobře a přehledně odděleny, i tak se ale potýkaly s nedostatkem průchozích míst (a na místě tak vznikaly nepříjemné tlačenice). Na stejný problém doplatila i improvizovaná tabule výsledku, u níž vás místo poklidného prohlížení čekal nával lidí, snažících se procpat z jedné strany na druhou. To vše se ale týkalo zejména pozdějších dnů World Cyber Games 2005, kdy se blížil boj o medaile a s ním rostl i zájem diváků.

Organizátorům se nedala upřít snaha o zpestření programu. Každoročně je za divácky nejzají-

SINGAPUR – MĚSTO LVŮ

Dnešní název Singapuru pochází ze 14. století, kdy sumatránský princ zahlédl v džungli na ostrově Temasek (současný Singapur) lva. To bylo dobrým znamením, a proto dal ostrovu název Singapura. V roce 1986 byla lví hlava navržena jako národní symbol, neboť lev symbolizuje sílu, odvahu a dokonalost. Podle jeho barev – červená a bílá – je zabarvena také singapurská vlajka. Pět hvězdiček na vlajce reprezentuje demokracii, mír, právo, rovnost a pokrok. Velmi kuriózní je Singapur svými neustálými zákazy. Proslavený je například zákaz dovozu žvýkaček, který dnes již neplatí. Přísné jsou i tresty za odhazování odpadků apod. Zaplacení obyčejné pokuty vás můžete stát kolem 500 – 1000 singapurských dolarů (zhruba 7 500 až 15 000 Kč).

Zdroj: Sopka.cz

JAK SI VEDLI ČEŠTÍ A SLOVENŠTÍ REPREZENTANTI?

S velkým odhodláním a realistickými cíly přicestovala do Singapuru také česká a slovenská reprezentace. Příjemným překvapením se stal hned v první den postup slovenského Counter-Strike týmu, který získal postupové místo výhrou nad týmem eP z Hong Kongu (25:5) a kontumační porážkou čínských favoritů wNv. Skvěle se v Singapuru předvedl také Michael Hladík alias Giacomo, který hladce vyhrál úvodní skupinu ve hře Warcraft III: Frozen Throne (zaznamenal pět vítězství a žádnou prohru). Konečnou se mu stal teprve souboj nejlepších 16 hráčů světa, kde ho zastavil letos mimořádně úspěšný Ukrajinec HoT. Všem českým a slovenským reprezentantům děkujeme za předvedené výkony i snahu, a přejeme hodně štěstí i příští rok, kdy se finále WCG přesune do italské Monzy.

Česká reprezentace:
David Kučera alias Dark_Caleb (Starcraft: BroodWar)
Michael Hladík alias Giacomo (Warcraft III: Frozen Throne)

Slovenská reprezentace:
Tomáš Samol alias maix (Starcraft: BroodWar)
Lukáš Lalík alias pipinka (Warcraft III: Frozen Throne)
Pavel Bednár alias NeoHorizon (Warhammer 40,000: Dawn of War)
Miroslav Ištoňa alias LNr (Counter-Strike: Source)
Róbert Knížat alias Robino (Counter-Strike: Source)
Adrián Vacula alias FuNcTi0n (Counter-Strike: Source)
Marián Obal alias h4 (Counter-Strike: Source)
Andrej Novosad alias Euro (Counter-Strike: Source)

Kamil Grič, šéfredaktor
V listopadu změnil vše a všechny (včetně značky spodního prádla)

mavější moment akce považován úvodní ceremoniál, kterého se ale česká výprava nemohla kvůli pozdnímu příletu zúčastnit. Mimo něj se na hlavním pódiu vystřídal polykač ohně s dalšími estrádami, v předvečer závěrečného ceremoniálu nechyběla ani soutěž tanečních skupin. Druhá část plochy, která byla World Cyber Games 2005 vytyčena, pak patřila partnerům akce – společnosti Intel nebo Samsung nabídly více než jen statické expozice, a tak se i jim podařilo strhnout zájem veřejnosti.

Mistři ve svém oboru

Z herního hlediska potěšily zejména komentované zápasy, které bylo možné sledovat na plátnu u hlavního pódia. Přál bych vám zažít ten pocit, když si to nejlepší z nejlepších rozdávají ve Warcraftu 3. Budete nevěřícně zírat na dění, které se odehrává na herní obrazovce. V takový okamžik je komentář nejen důležitý, ale i potřebný.

Celkové výsledky World Cyber Games 2005 najdete v samostatné tabulce a jen zamrzí, že se letošního World Cyber Games nemohly zúčastnit některé očekávané hráčské hvězdy. Jinak ale mohu s přimhouřeným okem pouze a jen chválit. Skvěle zvolené místo konání, slušné zázemí s drobnými chybami, zajímavý průběh i bohužel až příliš formální závěrečný ceremoniál – takové bylo ve zkratce letošní finále World Cyber Games 2005.

CELKOVÉ VÝSLEDKY WORLD CYBER GAMES 2005

Counter-Strike: Source
1. Team 3D (USA)
2. k23 (Kazachstán)
3. Team EG (Kanada)

Warcraft 3: The Frozen Throne
1. Sky (Čína)
2. Shortround (USA)
3. Grubby (Nizozemsko)

Starcraft: BroodWar
1. fOru (Jižní Korea)
2. Androide (Rusko)
3. Legionnaire (Austrálie)

FIFA Soccer 2005
1. styla (Německo)
2. X4Alexx (Rusko)
3. eDuYepp (Španělsko)

Need for Speed: Underground 2
1. GearGG (Brazílie)
2. N4_Godsmack (Brazílie)
3. USSR_MrKot (Rusko)

Halo 2
1. Team3D(OGRES) (USA)
2. Team EG (Kanada)
3. Halo1style (Francie)

Warhammer 40,000: Dawn of War
1. SeleCT (Jižní Korea)
2. TmG)QuanChi (Brazílie)
3. TmG)InSAnE (Německo)

Dead or Alive Ultimate
1. Katsuninken (Japonsko)
2. Tetra (Singapur)
3. shinobi (Jižní Korea)

NEJMLADŠÍ HRÁČ? TŘÍLETÝ KLUČINA Z IRÁNU

Když jsem se v press centru singapurského výstaviště dozvěděl o setkání s nejmladším soutěžícím, neváhal jsem ani minutu. Ne snad proto, že by mě čekala herní hvězda, spíše neobvyklá rarita. Nejmladšímu hráči letošních World Cyber Games byly pouhé 3 roky, pochází z Iránu a soutěžil ve hře FIFA 2005. Roli nejstaršího hráče zaujal devětatřicetiletý Maďar Lajos Hegedus (Need for Speed: Underground 2). Průměrný věk hráčů se pohyboval u hranice 20 let.

inzerce »

computer 2.0

Je lepší.
Více testů, více zábavy,
více informací.

Face of Mankind

Face of Mankind je další „tak trochu jiné" MMORPG, která hráči nabízí víc než jen point-and-clickovou klasiku známou z tuny jiných onlinovek převážně korejské provenience. Přestože spadá pod „MMO role playing", osloví hra jistě i nemálo zájemců z řad fanoušků střílečka masových řeží. Tedy alespoň těch, kteří ve svém oblíbeném žánru postrádají epickou hloubku a šířku sociální interakce přesahující možnost ustřelit někomu hlavu. Díky tomuto rysu, „střílečkovému" rozhraní a ovládání už hra prorazila v USA a získala si i početnou hráčskou obec z Evropy a Asie.

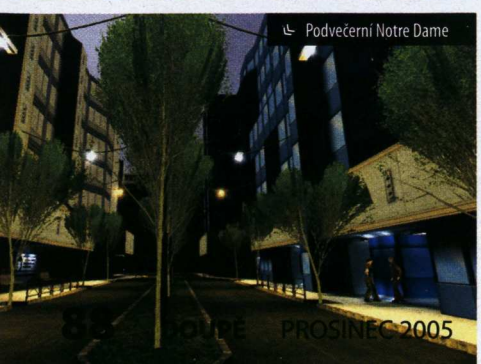
Jak nepřímo vyplývá z názvu, hráč Face of Mankind se ocitá na staré dobré matičce Zemi 24. století, kde iniciativní vědci konečně vytvořili funkční systém teleportovacích zařízení. Teleporty spojené v síť Vortex Net umožnily lidstvu nejen okamžitou přepravu na libovolné místo na Zemi, ale i na určitá místa v galaxii. A protože kam člověk šlápne, tráva neroste, netrvalo dlouho a roztahovačná lidská rasa si nadělala pár vskutku nepříjemných nepřátel. Nešťastní lidičkové tak musí svoje surovinová naleziště i prosperující domovy chránit jednak před nevraživými alieny, jednak před vlastními frakcemi a klany. Zapojte se do hry a ukažte, kde leží hranice lidských schopností. Způsobů, jak se projevit, objevíte víc než dost.

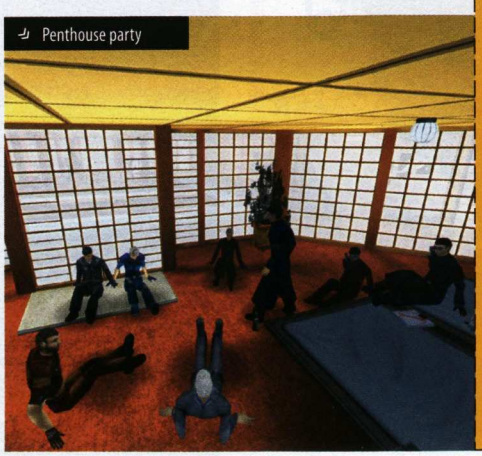
Z obrázků a zmíněného rozhraní je patrné, že Face of Mankind koření svoji RPG základnu prvky čistokrevných střílečka. Pocity z tohoto koktejlu jsou ovšem rozporuplné. Skalní RPG hráči mohou uvítat nové zkušenosti a možnosti prosazování svých cílů pomocí parťáků z palebné linie. Hardcoroví zastánci střílečka, beroucí Face of Mankind spíše jako kratochvilnou kuriozitu, budou ovšem hře vytýkat chaotický bojový systém, a nejspíš se rychle vrátí ke svému Counter-Strike, případně Battlefieldu. Pokud totiž nejste součástí většího palebného celku, je výsledek přestřelky tělo na tělo dílem náhody. Většinovou strategií je neuspořádaně poskakovat po okolí, točit se dokola a kropit vše v dosahu sprejem kulek. Než stačíte najít úkryt, obyčejně je už po vás.

S čím se Face of Mankind vypořádala originálně, je typologie nabízených skillů a ras. Pokud jste váhavý typ, který u výběru a tvorby postavy tráví dlouhé večery, je pro vás tento problém vyřešen tak, že hra žádné nenabízí. Jednou jste člověk a jím také zůstanete. I jako obyčejný humanoid ale nepřijdete zkrátka. Vaše kariéra závisí na typu organizace nebo společenství, do kterého po vytvoření postavy vstoupíte. Plněním kampaní a misí pevně hierarchických řádů vojáků nebo strážců zákona získáváte šanci na zvýšení své zkušenosti a ranku, který ve hře zastupuje veškeré číselné statistiky. Konfliktní typy preferující volnost před železnou disciplínou a pohyb na hraně zákona se mohou živit jako potulní bandité nebo výrobci a dealeři zbraní i drog. Nestačí-li vám ani tato nabídka, můžete se přidat k legálním společenstvím obchodníků, výrobců nebo horníků.

Herní svět Face of Mankind neoplývá ohromujícím množstvím lokací, ale snaží se vytvořit realisticky pojatou budoucnost. Urbanistické kulisy New Yorku, Berlína, Paříže a Tokia 24. století působí díky možnostem vortexnetové přepravy menší, než ve skutečnosti jsou. Poplatky za použití teleportů jsou ovšem přímo úměrné vzdálenosti, takže o zakrnění nožičeka strach mít nemusíte. LithTechový Talon engine, který můžete pamatovat z AvP2, dnes už bohužel mnoho parády nenadělá, ale zaručuje slušně stabilní hru bez zbytečných lagů. O hudbě sestávající z prakticky totožných ambientních smyček je škoda mluvit, ale za zmínku stojí, že open beta poběží zdarma až do doby plánovaného vypuštění plné verze, která je zatím v nedohlednu.

V Brooklynu se pořád něco děje


Podvečerní Notre Dame


Penthouse party

NOVÝ PATCH PRO PROJECT ENTROPIA

Project Entropia, kolonizátorské MMORPG s vlastní měnou a pevným kurzem 10:1 k americkému dolaru, je nyní hratelné ve verzi 7.7.1. Mezi nejnovější vylepšení patří dynamický status předmětů, jehož hodnoty jsou relativní vzhledem k úrovni schopností hráče, a zrušení možnosti klást těžební výbušniny pod vodu, protože výskyt mořských hornin byl již příliš zredukován.

OCHRANA PROTI KOPÍROVÁNÍ JINAK

Skupinka podnikavých hráčů World of Warcraft objevila způsob, pomocí nějž lze využít rootkitových instalátorů Sony BMG k cheatování v onlinové hře. I když současné MMO hry obsahují rutinní ochrany detekující různé pokusy o podvádění, na postupy ochrany proti kopírování cédéček jsou zatím krátké.

FUNCOM PŘIPRAVUJE NOVÝ MMO HYBRID

Jorgen Tharaldsen oznámil vývoj „singleplayer a MMO hybridu" Age of Conan. Od vytvoření nové postavy až po dosažení 20. levelu hráč projde kampaní pro jednoho hráče. Singleplayerová část hry přitom nabídne několikeré větvení příběhu a zabere přibližně tolik času jako dohrání nedávného RPG Fable. Poté se budete moci přepnout do online světa.

Vít Sedláček, stálý spolupracovník Doupěte
Dívá se do slunce, takže nevidí stíny

Homepage: www.fomportal.com

Progaming na Invexu

Největší událost roku pod drobnohledem

Michal Ader, stálý spolupracovník Doupěte
Zarytý odpůrce čtyřiadvacetihodinového dne

Invex a progaming pojí už několik let silné pouto, které ani letos neochablo. Právě naopak – vždyť hned dva z pavilonů byly okupovány firmami pořádající progamingové soutěže, a tak v Brně nemohl chybět snad žádný profesionální hráč či fanoušek virtuálního sportování. Nejvíce prostoru si v pavilonu C ukousla společnost ProGamers, která měla na Invex naplánováno Mistrovství České republiky v počítačových hrách i mezinárodní soutěž Counter-Strike týmů nazvanou EuroCyber Cup. Poučeni z minula se pořadatelé rozhodli oddělit plochu pro hráče od prostoru určeného pro diváky. Ukázal se to jako velmi dobrý krok, což si pochvalovali ostatně i sami hráči.

V rámci Invexu proběhl i druhý klenot sezóny, finále národní kvalifikace na celosvětovou herní olympiádu World Cyber Games konanou letos v Singapuru (podrobnosti najdete v reportáži v tomto čísle). To se pořádalo v pavilonu E, v němž bylo pro návštěvníky připraveno množství atrakcí, jako byl stolní fotbálek nebo počítače s nejnovějšími hrami. V národní kvalifikaci na WCG borci zápolili ve hrách Counter-Strike: Source, WarCraft 3 a StarCraft. Divácky velmi atraktivní byl také

GameZone Call of Duty Cup, v němž jsme mohli spatřit absolutní české špičky. Organizace se bohužel neobešla bez několika menších problémů, což dalo vzpomentout takřka bezchybný ročník 2003, kdy se podařilo stejné pořádající společnosti (e-Sports entertainment) uspořádat opravdu povedenou show.

V globálním hodnocení si ale progaming na Invexu nevedl špatně. Hráči si zahráli, poznali nové tváře a když byli dostatečně úspěšní, mohli získat hodnotné ceny. Nebýt několika drobných organizačních přehmatů, máme dlouho na co vzpomínat. O výsledky jednotlivých zápasů vás samozřejmě neochudíme: najdete je kousek níže v Ligovém servisu.

CO SE DĚJE?

eSuba bez Counter-Strike sekce
Díky svým relativně dobrým výsledkům se během krátké doby CS tým multiherního klanu eSuba vypracoval takřka z ničeho mezi českou špičku. Bohužel, v poslední době se mu příliš nevedlo, a tak se jej vedení rozhodlo rozpustit. Na špatných výsledcích měly hlavní podíl neustálé změny sestavy a chybějící tréninky. eSuba tak bude prozatím fungovat bez CS sekce.

Hum4nic končí s hraním!
Česká legenda Warcraft 3 scény s nickem Hum4nic končí s aktivním hraním! K tomuto radikálnímu rozhodnutí dospěl po účasti na letošním MČR a národním finále WCG. Důvodem je chybějící chuť hrát i nedostatek potřebné motivace ke zlepšování. Změnily se navíc i jeho životní priority a hraní je už jen vedlejší záležitostí.

Tým fuXid přichází pod křídla Candid
Hráčům Call of Duty nebude jméno týmu fuXid neznámé. Hoši mají na kontě řadu úspěchů a především v poslední době podávají vyrovnané výkony. Úspěšné výsledky neunikly týmu Candid, pod jehož křídla kompletní osazenstvo fuXidu přešlo. Držíme palce, aby jejich výkonnost šla v budoucnu ještě víc nahoru.

LIGOVÝ SERVIS

MČR Counter-Strike 1.6
1. FU.sk
2. defetears
3. teamplus

MČR StarCraft
1. nEph.Destroyer
2. Energy[some]
3. CDS)BaB.

MČR Vietcong
1. We Were Immortal
2. Necroraisers.vc
3. Snap Dawn

MČR WarCraft III
1. ACT-Giacomo
2. it-Hu(m4)nic
3. nEph.Kacer

MČR NHL 2005
1. Tondinho
2. Iceman02
3. MARIO

MČR Call of Duty
1. eSuba
2. Magic Balloons
3. nEophyte*INTEL

MČR Unreal Tournament 2004
1. dsN
2. [mikake]
3. Hannibal

MČR Fifa 2005
1. El Diablo
2. SkyR'zeek
3. SCOLERR

MČR Quake III
1. Mzik
2. kryst-off
3. ZUBB

Národní finále WCG WarCraft III
1. Giacomo
2. Hum4nic
3. Bonecracker

Národní finále WCG CS: Source
1. NecroRaisers
2. intelReaction
3. b!ologic

Národní finále WCG StarCraft
1. CDS)Dark_Caleb
2. EnerGi[Lw]
3. CDS)w0nder

EuroCyber Cup
1. Team Pentagram
2. The Elder Gods
3. KGB Team

HARDWARE

Zápis i na DVD-RAM

Mechanika od Pioneeru zapisuje na dvouvrstvá DVD obou standardů osminásobnou rychlostí, na jednovrstvých se rychlost ještě zdvojnásobí. Podporovány jsou také přepisovatelné disky a disky DVD-RAM, které dovolují téměř stejný komfort zápisu jako pevný disk. Samozřejmostí je ochrana proti podtečení zásobníku, k dispozici je i 2MB vyrovnávací paměť.

optická mechanika Pioneer DVR-110
cena 1 548 Kč
www.pioneer-eur.com

Napájení podle potřeby

Napájecí zdroje Super Flower u nás zatím nejsou příliš rozšířené, což je škoda. Mezi jejich přednosti se řadí tichý chod, velmi dobrý výkon na všech napájecích větvích a také odnímatelné kabely, které vám pomůžou snadno udržet pořádek ve skříni. Pro exhibicionisty je určena speciální edice s prosklenými bočnicemi.

napájecí zdroj Super Flower Window Power SF-480 W11
cena 89 EUR (2 700 Kč)
www.super-flower.com.tw

Video už i na iPodu

V páté generaci hudebních přehrávačů iPod se jejich fanoušci konečně dočkají i podpory videosouborů. Elegantní Apple iPod, jeden z nejoblíbenějších přehrávačů na světě, vyráží do světa opět se svou osvědčenou konstrukcí a vzhledem, uvnitř je vybaven 2,5" pevným diskem s kapacitou 30 nebo 60 GB. Na jedno nabití vydrží přehrávat čtrnáct (30GB model) nebo až dvacet (60GB model) hodin.

MP3 přehrávač Apple iPod 5. generace
cena 11 865 Kč (30 GB), 15 780 Kč (60 GB)
www.apple.cz

Zazpívají i v mrazu

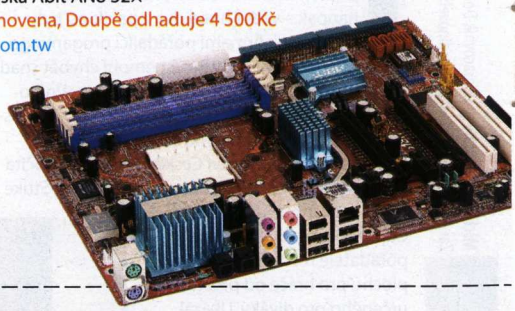
Společnost O´Neill se už proslavila chytrou bundou schopnou dálkově ovládat kapesní elektronické přístroje a batohem se solárními panely. Nejnovějším doplňkem na zimní sezónu jsou speciální rukavice pro lyžaře, které na sobě obsahují joystick pro ovládání iPodu. Do přehrávače stačí připojit malý bezdrátový modul a pak již můžete vychutnávat svou oblíbenou hudbu bez nutnosti vystrkovat ruce do mrazu.

rukavice s dálkovým ovládáním iPodu O´Neill Fat Controller
cena 139 EUR (4 126 Kč)
www.oneilleurope.com

Pusťte SLI na plnou rychlost

Dosud byla grafickým kartám zapojovaným do SLI přes sloty PCI Express dovolena jen poloviční rychlost sběrnice. Abit nyní tento nedostatek řeší a každá z grafik může využít plného propojení PCI Express 16× – profitovat z toho však budou nejspíš jen grafiky nižší třídy bez spojovacího můstku. Zajímavostí této desky je rovněž chlazení čipové sady pomocí heatpipe.

základní deska Abit AN8 32×
cena nestanovena, Doupě odhaduje 4 500 Kč
www.abit.com.tw



Chladivá Vanessa

Chladiče s technologií heatpipe má ve své nabídce také společnost Titan. Chladič Vanessa je postaven na třech trubičkách heatpipe, které odvádí teplo od jakéhokoliv procesoru. V balení totiž najdete montážní sady pro všechny dnešní patice. Nechybí ani pomaloběžný 12cm větráček, který jde plynule regulovat pomocí přídavného panelu do 3,5" pozice.

chladič procesoru Titan Vanessa TTC-NK25TB
cena 1 850 Kč
www.titan-cd.com

Canon bez kabelů

Canon je další společností, která se zařadila mezi výrobce digitálních fotoaparátů vybavených rozhraním Wi-Fi. Její nový model Digital Ixus Wireless s rozměry 99 × 54 × 22 mm a hmotností 130 g bez baterie má 5Mpx snímač, 3× optický zoom, slot pro paměťové karty SD/MMC a díky Wi-Fi standardu IEEE 802.11b lze fotoaparát připojit až k osmi dalším zařízením.

digitální fotoaparát Canon Digital Ixus Wireless
cena 499 EUR (14 810 Kč)
www.canon.com

CENOVÁ HLÍDKA:

ATI zaútočila na nVidii novou sérií grafických čipů X1000. Nově najdete v nabídkách výrobců karty X1300, X1600 a X1800 v odpovídajících cenových a samozřejmě i výkonnostních odstupech. Výkonový nárůst však poznáte pouze u nejnovějších her. Díky tomuto kroku lze také očekávat výraznější zlevnění současných herních čipů, přičemž nejzajímavější ceny by se měly vyskytovat u grafických karet s čipy X800 a X850.

Radek Bábiček

Polda 5

zima software

Legenda se vrací...

Bláznivá adventura

Dabing předních českých komiků

Podmanivá hudba

Vynikající zábava!!!

Elegantní 3D grafika

Budoucnost je ohrožena minulostí! Agent Pankrác je povolán do řad přísně tajné základny P. R. Č. A., aby vyřešil další pekelný případ. Začíná šílené dobrodružství a divoká honička s časem!

Již brzy na pultech všech dobrých obchodů s PC hrami.

www.zima-software.cz

Přejte si pod stromeček nové železo

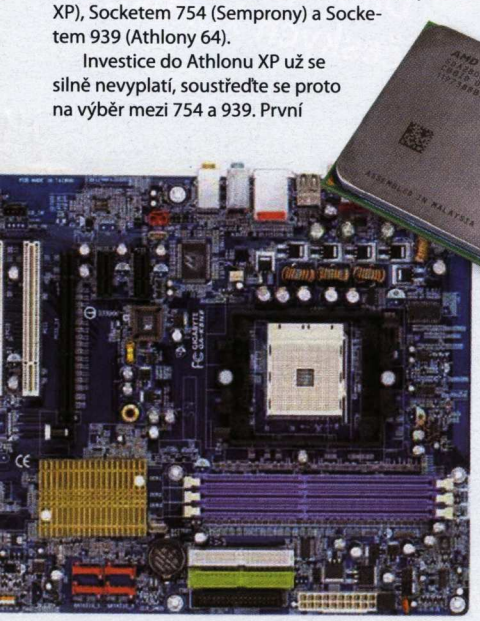
Znáte to. Chcete nový počítač, ale výrobci sestav jako by na hráče nemysleli. Co koupíte kolem 20 000 Kč, je na hry zpravidla nepoužitelné a i zbytečně dražší sestavy mají často slabinu v podobě horší grafické karty. Složení počítače z komponent se dnes náročností vyrovná zhruba stavebnici Lego – postavte si tedy raději s hardwarovým průvodcem Doupěte počítač dle vašich představ a možností.

Základní deska – dobrý podvozek nutností

Volba základní desky přímo souvisí s volbou platformy. Zásadní otázkou je výběr mezi Intelem a AMD. Zatímco Intel je v kategorii stolních počítačů zastoupen téměř jen paticí 775 (mobilní Pentium M do patice 479 je sice výborná, ale stále drahá a deskou limitovaná volba), u AMD můžete vybírat mezi umírajícím Socketem A (Athlony XP), Socketem 754 (Semprony) a Socketem 939 (Athlony 64).

Investice do Athlonu XP už se silně nevyplatí, soustřeďte se proto na výběr mezi 754 a 939. První z nich je levnější a podporuje pouze jednokanálový přístup do paměti. Výkonnostní rozdíl od dvoukanálového však není tak velký jako u platformy Intel, se Socketem 754 tak můžete výrazně uspořit. Nejnáročnější uživatelé asi zvolí Socket 939, pro který jsou k dispozici i nejvybavenější čipové sady – nForce4 SLI a nForce4 Ultra s podporou SATA2 s NCQ.

Už při výběru základní desky se soustřeďte na to, k jakým dalším komponentám ji chcete použít. Neměli byste se splést především u slotu grafické karty (PCI Express vs. AGP), pamětí (DDR2 vs. DDR) a patice procesoru (775 vs. 754 vs. 939). Sledujte také rozmístění komponent, chlazení čipové sady, vzdálenost kondenzátorů od patice kvůli prostoru pro chladič a počet SATA a ATA konektorů, abyste nebyli překvapeni, že pro další disk musíte dokupovat řadič do PCI.



Tip Doupěte: základní deska Gigabyte K8NE (nForce4–4×, Socket 754, PCIe ×16), 2 020 Kč

Procesor – tahoun, bez něhož se neobejdete

Platforma Intel jistě není odepsaná, jen v současnosti platí, že procesory AMD vám ve hrách nabídnou stejně či více muziky za méně peněz. To platí hlavně pro levné Semprony, proti nimž zůstávají Celerony D ve většině her velmi pozadu. Dvoujádrové procesory jsou pro hraní her zatím zbytečností.

Ve hrách tak kralují především procesory AMD. Athlony 64 jsou mezi uživateli populární a oprávdu, vyšší propustnost dvoukanálové sběrnice u procesorů do Socketu 939 a větší cache může znamenat třeba i o 10 % více fps ve hrách ve srovnání se Sempronem. Nicméně ruku na srdce, stojí to za takřka dvojnásobnou cenu? Nestojí, zvlášť když Semprony již podporují 64b instrukce také. Navíc námi vybraný kousek velmi snadno přetaktujete z 1,6 až na 2,4 GHz. Výkon je pak více než dostačující a v peněžence ještě něco zbude.

Tip Doupěte: procesor AMD Sempron 64 2800+ (1,6 GHz, 256 KB L2 cache), 2 418 Kč

Chladič – tichá voda, nebo bouřlivák?

Koupíte-li procesor v balení Box, získáte s ním dostačující chladič. Pravděpodobně ale nebudete spokojeni s jeho hlučností a také v honbě za přetaktováním může pomoci chladič účinnější. V současnosti splňují kombinaci nízké hlučnosti, přiměřené ceny a dobré účinnosti především typy Arctic Cooling Freezer a Zalman CNPS-7000 (nebo větší 7700) a jeho často výrazně levnější napodobeniny od jiných výrobců. Výhodou chladičů vějířovité konstrukce je rovněž to, že ochlazují i další komponenty blízko procesoru (čipová sada, paměti, mosfety na desce, grafická karta).

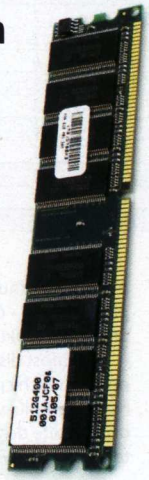
Tip Doupěte: univerzální chladič Primecooler PC-HC5+ AlCu, 607 Kč, (na obrázku je Cu verze)

Značka	Model	Čipová sada	Patice	AGP/PCIe ×16	PCI/PCIe	DIMM	Integr. zvuková karta	LAN [Mb/s]	Ostatní	Cena [Kč]
Základní desky pro AMD										
Abit	Fatal1ty AN8	nVidia nForce4 Ultra	Socket 939	PCIe ×16	3/2	4	AC '97, 6kanálová	1 000	SATA, RAID, FireWire	4 284
Asus	K8S-MX	SiS 760GX/SiS 965L	Socket 754	AGP 8×	2/1	2	AC '97, 6kanálová	100	SATA, RAID	1 764
DFI	LanParty NF4 SLI-DR	nVidia nForce4 SLI	Socket 939	2× PCIe ×16	2/2	4	AC '97, 8kanálová	2 × 1 000	SATA, RAID, FireWire	5 890
Epox	EP-8KDA3J	nVidia nForce3 250 Gb	Socket 754	AGP 8×	6/0	2	AC '97, 8kanálová	1 000	SATA, RAID	2 678
Epox	EP-9NPA+Ultra	nVidia nForce4 Ultra	Socket 939	PCIe ×16	3/3	4	AC '97, 8kanálová	2 × 1 000	SATA, RAID	3 439
Gigabyte	K8NE	nVidia nForce4-4×	Socket 939	PCIe ×16	3/2	3	AC '97, 8kanálová	1 000	SATA, RAID	1 990
Gigabyte	K8VT800Pro	VIA K8T800Pro/VT 8237	Socket 754	AGP 8×	5/0	3	AC '97, 6kanálová	1 000	SATA, RAID, ATA RAID, FireWire	1 746
MSI	RS480M2	ATI Radeon Xpress 200G	Socket 939	PCIe ×16	3/0	4	AC '97, 6kanálová	1 000	SATA, RAID, FireWire, VGA	2 933
Základní desky pro Intel										
Abit	Fatal1ty AA8XE	Intel i925XE/Intel ICH6R	LGA775	PCIe ×16	2/2	4	HD Audio, 8kanálová	100, 1 000	SATA, RAID, FireWire	7 651
Abit	NI8 SLI	nVidia nForce4 SLI	LGA775	2× PCIe ×16	2/2	4	HD Audio, 8kanálová	100, 1 000	SATA, RAID	6 981
Asus	P5GD2 Premium	Intel i915P/Intel ICH6R	LGA775	PCIe ×16	2/3	4	HD Audio, 8kanálová	2 × 1 000	SATA, RAID, FireWire, Wi-Fi	4 582
Asus	P5RD1-V DELUXE	ATI Radeon Xpress 200	LGA775	PCIe ×16	3/3	4	HD Audio, 8kanálová	1 000	SATA, RAID, FireWire, TV tuner	3 596
DFI	LanParty UT 915P-T12	Intel i915/Intel ICH6	LGA775	PCIe ×16	3/2	2 + 2	HD Audio, 8kanálová	2 × 1 000	SATA, RAID, FireWire	4 990
Epox	EP-5EGA+	Intel i915G/Intel ICH6	LGA775	PCIe ×16	4/2	4	AC '97, 8kanálová	1 000	SATA, RAID, VGA	3 915
Gigabyte	GA-8I955X Royal	Intel 955X/Intel ICH7R	LGA775	PCIe ×16	3/2	4	HD Audio, 8kanálová	2 × 1 000	SATA, RAID, ATA RAID, FireWire	6 023
Gigabyte	GB 8I915P Pro	Intel i915P/Intel ICH6	LGA775	PCIe ×16	2/3	4	HD Audio, 8kanálová	1 000	SATA, RAID, FireWire, DualBIOS	2 657
MSI	945P Neo-F	Intel i945P/Intel ICH7R	LGA775	PCIe ×16	3/2	4	HD Audio, 8kanálová	1 000	SATA, RAID, ATA RAID	3 390

Mirek Jahoda, stálý spolupracovník Doupěte
Redakční krotitel divokých grafických karet

Výrobce	Model	Patice	Rozměry [mm]	Hmotnost [g]	Výrobcem udávaná hlučnost [dB]	Cena [Kč]
Akasa	AK-920 Evo120	Socket 478, 775, 754, 939, 940	122 × 160 × 115	–	15–29,8	1 546
Arctic Cooling	Freezer 4	Socket 478	92 × 114 × 120	488	1,0 sone	601
Arctic Cooling	Freezer 64 Pro	Socket 754, 939, 940	107 × 97 × 127	528	0,8 sone	796
Arctic Cooling	Freezer 7 Pro	Socket 775	107 × 97 × 127	520	0,9 sone	784
CoolerMaster	Hyper 48 KHC-L91-U2	Socket 478, 775, 754, 939, 940	105 × 94 × 70	828	min. 18,5	1 736
CoolerMaster	Hyper 6 KHC-V81	Socket 478, 754, 939, 940	96 × 82 × 120	950	15,4–31,2	1 486
Primecooler	PC-HC4+ Cu	Socket A, 370, 478, 775, 754, 939	144 × 144 × 65	700	15–30	832
Primecooler	PC-HC5+ AlCu	Socket 478, 775, 754, 939	102 × 102 × 69	384	20–28	676
Thermaltake	Beetle CL-P0086	Socket A, 478, 775, 754, 939	80 × 75 × 127	581	20–44,5	1 290
Zalman	CNPS7000B-AlCu	Socket 478, 775, 754, 939	109 × 109 × 62	438	18–27,5	686
Zalman	CNPS7700-AlCu	Socket 478, 775, 754, 939	136 × 136 × 67	600	20–32	860

Paměti – kde jsem to jen nechal?



Velikost paměti podstatně ovlivňuje rychlost počítače. Kromě toho, že budete moci spustit více úloh najednou bez odkládání na disk (swap), s větší pamětí se vám také podstatně urychlí nahrávání herních levelů a zlepší plynulost hry (právě odstraněním swapování). Herním minimem je dnes 1 GB – hry jako Doom 3, Far Cry, Quake 4 nebo strategie s velkou rozlohou map tuto velikost bez problémů využijí.

Musíte si samozřejmě dát pozor, pro jakou desku paměti kupujete. Bude-li se jednat o desku pro procesory Intel s čipovou sadou 955, 945, 925 či 915, budete pravděpodobně potřebovat paměti DDR2, v ostatních případech pak běžné DDR.

Časovaní pamětí (především parametr CAS Latency) má vliv na výkon hlavně při použití s procesory AMD. Velké cenové rozdíly pak rozhodují o tom, že za lepší paměti než DDR400 CL 2,5 se nevyplatí připlácet. Výkonnostní nárůst neodpovídá cenovému.

Tip Doupěte: paměti Samsung 512 MB DDR400 CL2,5, 1 235 Kč

Výrobce	Typ	Kapacita [MB]	Frekvence efektivně [MHz]	Časování	Cena [Kč]
–	SDR	256	133	CL3	982
–	DDR	512	266	CL2,5	1 415
–	DDR	512	400	CL3	1 225
Samsung	DDR	512	400	CL2,5	1 235
TwinMOS	DDR	512	400	CL2,5	1 363
Corsair	DDR	512	400	CL2,5	1 505
Corsair	DDR	512	400	CL2	2 199
–	DDR	1 024	400	CL3	2 992
Corsair	DDR	1 024	400	CL2	4 811
Kingmax	DDR2	256	533	CL4	690
Kingston	DDR2	512	533	CL4	1 329
Kingston	DDR2	1 024	533	CL4	2 932
Kingmax	DDR2	512	667	CL4	1 505
Corsair	DDR2	512	800	CL4	3 109
Corsair	DDR2	2 048	800	CL4	11 644

– … paměti mohou být od různých tzv. neznačkových výrobců

Grafická karta – to je to, oč běží

Grafická karta ze všech komponent nejvíce ovlivňuje plynulost moderních her. Výběr je přitom zapeklitý a souboj značek ATI a nVidia ve formě mnoha existujících modelů velmi nepřehledný.

Model	Balení	Patice	Podpora 64b instrukcí	Frekvence [MHz]	Násobič	FSB [MHz]	L2 cache [kB]	Cena [Kč]
Procesory AMD								
Sempron 2600+	Box	Socket 754	ne	1 600	8×	200 (400 DDR)	128	2 185
Sempron 64 2800+	Box	Socket 754	ano	1 600	8×	200 (400 DDR)	256	2 418
Sempron 64 3000+	Box	Socket 754	ano	1 800	9×	200 (400 DDR)	128	2 744
Athlon 64 3000+	Box	Socket 939	ano	1 800	9×	200 (400 DDR)	512	4 528
Athlon 64 3200+	Box	Socket 939	ano	2 000	10×	200 (400 DDR)	512	4 997
Athlon 64 4000+	Box	Socket 939	ano	2 400	12×	200 (400 DDR)	512	11 899
Athlon 64 X2 4800+	Box	Socket 939	ano	2 400	12×	200 (400 DDR)	2× 1 024	26 597
Athlon 64 FX-57	Box	Socket 939	ano	2 800	14×	200 (400 DDR)	1 024	35 545
Procesory Intel								
Celeron D 325	Box	Socket 478	ne	2 530	19×	133 (533 QDR)	256	2 294
Celeron D 326	Box	LGA 775	ano	2 530	19×	133 (533 QDR)	256	2 328
Celeron D 336	Box	LGA 775	ano	2 800	21×	133 (533 QDR)	256	2 654
Pentium 4 506	Box	LGA 775	ano	2 666	20×	133 (533 QDR)	1 024	3 618
Pentium 4 630	Box	LGA 775	ne	3 000	15×	200 (800 QDR)	2 048	5 812
Pentium 4 660	Box	LGA 775	ne	3 600	18×	200 (800 QDR)	2 048	12 995
Pentium D 820	Box	LGA 775	ano	2 800	14×	200 (800 QDR)	2× 1 024	8 149
Pentium M 740	Box	Socket 479	ne	1 730	13×	133 (533 QDR)	2 048	6 596

KONZOLOVÉ TOP 5

1. Xbox 360 – 12 000 Kč

Ve světě televizních videoher je nejlepším vánočním dárkem nová konzole od Microsoftu. Xbox 360 je první konzolí nové generace, mnohonásobně překonávající současné Playstation 2, Xbox a Gamecube. Na scénu vstupuje s řadou vynikajících her (Quake 4, Need For Speed: Most Wanted, Kameo…). Nicméně dostupnost a oficiální podpora v ČR zůstává otázkou.

2. Sony PSP – 7 890 Kč

Kapesní Playstation je na našem trhu teprve pár měsíců a již slaví mimořádné úspěchy díky špičkové grafice her, podpoře filmů, hudby, fotek či internetu. Jasný favorit pro všechny, kdo hodně cestují.

3. Playstation 2 – 4 990 Kč

Nejúspěšnější současná konzole nabízí nejširší knihovnu vynikajících her. Cena již během loňských Vánoc klesla pod „psychologickou hranici" pěti tisíc korun, a jelikož některé z nejočekávanějších her teprve vyjdou (Final Fantasy XII, Shadow of Colossus), zůstává PS2 správnou volbou.

4. Nintendo DS – 3 990 Kč

Kapesní konzole od Nintenda nabízí vedle mikrofonu dvě obrazovky, přičemž jedna z nich reaguje na dotek. V kombinaci s jedinečnými hrami, jako je simulátor štěňátka Nintendogs, tak můžete hry ovládat hlasem či doteky. Oproti PSP je grafika poněkud slabší a chybí podpora vedlejších funkcí (filmy, hudba).

5. Gamecube – 2 990 Kč

Protože Xbox u nás nemá oficiální podporu, stává se druhou nejlepší volbou mezi velkými současnými konzolemi Gamecube. Nejmladší ze současné generace disponuje nejrychlejším nahráváním a nejlepší grafikou, stejně jako pestrou škálou výborných her.

Martin Zavřel

Značka	Model	Paměť [MB]	Sběrnice (slot)	Čip	Frekvence čipu [MHz]	Frekvence pamětí [MHz]	Paměťová sběrnice [b]	Pouzdro a typ pamětí	Pixel pip. × text. jedn.	Vertex pipeline	Vertex shader	Pixel shader	Cena [Kč]
nVidia													
Leadtek	GeForce 6200 TC	16	PEG ×16	NV44	350	700	64	BGA, DDR, 2,8 ns	4 × 1	3	3.0	3.0	1 640
MSI	GeForce 6200 AGP	128	AGP 8×/4×	NV44	350	500	64	TSOP, DDR, 4 ns	4 × 1	3	3.0	3.0	2 000
Leadtek	GeForce 6600	128	PEG ×16	NV43	300	550	128	TSOP, DDR, 3,6 ns	8 × 1	3	3.0	3.0	3 190
Leadtek	GeForce 6600 GT	128	PEG ×16	NV43	500	1 000	128	BGA, DDR, 2 ns	8 × 1	3	3.0	3.0	4 540
Gigabyte	GeForce 6600 GT AGP	128	AGP 8×/4×	NV43	500	1 000	128	BGA, DDR, 2 ns	8 × 1	3	3.0	3.0	4 620
Asus	GeForce 6800	128	AGP 8×/4×	NV40	325	700	256	BGA, DDR, 2,8 ns	12 × 1	5	3.0	3.0	6 240
Leadtek	GeForce 6800 GS	256	PEG ×16	NV40	425	1 000	256	BGA, DDR3, 2 ns	12 × 1	6	3.0	3.0	7 180
Gigabyte	GeForce 7800 GT	256	PEG ×16	G70	400	1 000	256	BGA, DDR3, 2 ns	20 × 1	7	3.0	3.0	12 130
Galaxy	GeForce 7800 GTX	256	PEG ×16	G70	430	1 200	256	BGA, DDR3, 1,6 ns	24 × 1	8	3.0	3.0	14 137
Asus	GeForce 7800 GTX	512	PEG ×16	G70	550	1 700	256	BGA, DDR3, 1,1 ns	24 × 1	8	3.0	3.0	26 620
ATI													
Sapphire	Radeon X300 SE HM	128	PEG ×16	RV370	325	600	64	BGA, DDR, 2,8 ns	4 × 1	2	2.0	2.0	1 626
HIS	Radeon 9550	128	AGP 8×/4×	RV350	250	400	128	TSOP, DDR, 4 ns	4 × 1	2	2.0	2.0	1 750
Sapphire	Radeon X550	128	PEG ×16	RV370	400	500	128	TSOP, DDR, 4 ns	4 × 1	2	2.0	2.0	2 080
Gigabyte	Radeon X700	128	PEG ×16	RV410	400	500	128	BGA, DDR, 4 ns	8 × 1	6	2.0	2.0b	2 890
Sapphire	Radeon X1300	256	PEG ×16	RV515	450	500	128	BGA, DDR2, 2,8 ns	4 × 1	3	3.0	3.0	3 160
MSI	Radeon X1300 Pro	256	PEG ×16	RV515	600	800	128	BGA, DDR2, 2,5 ns	4 × 1	3	3.0	3.0	3 480
Sapphire	Radeon X800 GT	256	PEG ×16	R423	475	900	256	BGA, DDR3, 2 ns	8 × 1	6	2.0	2.0b	5 434
HIS	Radeon X800 GTO	256	PEG ×16	R480	400	986	256	BGA, DDR3, 2 ns	12 × 1	6	2.0	2.0b	6 004
Asus	Radeon X800 XL	256	PEG ×16	R430	400	986	256	BGA, DDR3, 2 ns	16 × 1	6	2.0	2.0b	7 980
Sapphire	Radeon X1800 XL	256	PEG ×16	R520	500	1 000	256	BGA, DDR3, 1,4 ns	16 × 1	8	3.0	3.0	10 840
MSI	Radeon X1800 XT	512	PEG ×16	R520	625	1 400	256	BGA, DDR3, 1,2 ns	16 × 1	8	3.0	3.0	16 886

Naštěstí poměrně dobře platí, že výkon je odrazem ceny.

V přiloženém grafu výkonu PCI Express grafik uvádíme index herního výkonu, který byl vytvořen z testu grafických karet v Computeru 22/05. Testovali jsme hry Far Cry, Half-Life 2, CS: Source, Battlefield 2, Sprinter Cell: Chaos Theory, Richard Burns Rally, Painkiller: Battle Out of Hell, Unreal Tournament 2004, F.E.A.R., Doom 3, Chronicles of Riddick, Enemy Territory a IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles.

Z AGP karet pak byly testovány levnější karty, i některé starší, abyste měli možnost srovnání pro případný upgrade z nich. Metodika jejich měření byla trochu jiná, proto nesrovnávejte index mezi grafy (PCIe vs. AGP), ale pouze v rámci grafů.

Tip Doupěte: grafická karta Leadtek GeForce 6600 GT 128 MB, 4 540 Kč

Pevný disk – aby bylo kam ukládat a odkládat

Pevný disk je úzkým hrdlem celého počítače, ale popravdě s tím nic moc nenaděláte. Vybírejte však raději mezi moderními disky, cenové rozdíly jsou malé. Váš disk by měl podporovat NCQ (i když jej dnes ještě nevyužije zdaleka každá čipová sada) – přirozené řazení příkazů tak, aby to vyhovovalo disku a čtecí hlavičky nemusely tolik „skákat".

Značka	Model	Rozhraní	NCQ	Kapacita [GB]	Ot./min	Cache [MB]	Cena za 1 GB [Kč]	Cena [Kč]
Hitachi	Deskstar 7K500	SATA2	ano	500	7 200	16	23,52	11 760
Hitachi	Deskstar T7K250	SATA2	ano	250	7 200	8	15,90	3 975
Maxtor	DiamondMax 10 6L200M0	SATA	ano	200	7 200	8	13,62	2 724
Maxtor	DiamondMax 10 6L250S0	SATA	ano	250	7 200	8	13,28	3 319
Maxtor	MaxLine III 7L300S0	SATA	ano	300	7 200	16	14,09	4 228
Samsung	SpinPoint P HD120IJ	SATA2	ano	120	7 200	8	21,00	2 520
Samsung	SpinPoint SP2004C	SATA2	ano	200	7 200	8	14,06	2 812
Seagate	7200.7+ ST3120827AS	SATA	ano	120	7 200	8	21,28	2 553
Seagate	7200.8 ST3400832AS	SATA	ano	400	7 200	8	19,50	7 799
Seagate	7200.8 ST3200826AS	SATA	ano	200	7 200	8	14,91	2 981
Western Digital	Caviar SE WD3200JD	SATA	ne	320	7 200	8	13,44	4 302
Western Digital	Caviar SE16 WD2500KS	SATA2	ne	250	7 200	16	14,25	3 562
Western Digital	Caviar SE16 WD4000KD	SATA	ne	400	7 200	16	16,86	6 743

Ideální poměr cena/výkon + moderní technologie + nízká hlučnost nabízí Samsung P120, který nemá ani žádné problémy s čipovou sadou nForce4.

Z nejlevnějších disků je podporou SATA2 a NCQ zajímavý Hitachi 7k80, z nejdražších pak 500GB Hitachi 7k500. Všichni jsou zvědavi, jak si povede nový Seagate 7200.9 s velkou kapacitou na jednu plotnu. Platí zde totiž poměrně často přímá úměra – čím méně ploten, tím méně zahřívání i hluku.

Hlučnost disků je stejně ožehavá věc. I když si postavíte tichý počítač, disk vás může stále rušit. Nejlépe se hluku alespoň částečně zbavíte, když disk usadíte do antivibračního rámečku. Ty pořídíte od 300 Kč, kvalitnější stojí kolem 700 Kč.

Tip Doupěte: pevný disk Samsung SpinPoint P120 SATA2, 200 GB, 2 812 Kč

Značka	Model	Max. rychlost zápisu DVD -R/+R/-RW/+RW/+R9/-R9	Max. rychlost zápisu CD -R/-RW	DVD-RAM (čtení/zápis)	LightScribe	Cena [Kč]
Asus	DRW-1608P	16×/16×/6×/8×/6×/6×	40×/24×	ano/ne	ne	1 366
Benq	DW1625	8×/16×/4×/4×/2,4×/–	40×/24×	ne/ne	ano	2 117
Benq	DW1640	16×/16×/8×/8×/8×/4×	48×/32×	ne/ne	ne	1 415
HP	dvd640i	8×/16×/4×/4×/2,4×/–	40×/24×	ne/ne	ano	2 081
LG	GSA-4167B	16×/16×/6×/8×/8×/4×	48×/32×	ano/ano	ne	1 333
LiteOn	SOHW-1693S	16×/16×/6×/8×/4×/4×	48×/32×	ne/ne	ne	1 330
NEC	ND-4550A	16×/16×/6×/8×/4×/8×/6×	48×/32×	ano/ano	ne	1 360
Pioneer	DVR-110D	16×/16×/6×/8×/8×/8×	40×/32×	ano/ne	ne	1 534
Plextor	PX-716SA	16×/16×/4×/8×/6×/2×	48×/24×	ne/ne	ne	3 864
Sony	DRU810A	16×/16×/6×/8×/8×/8×	48×/32×	ne/ne	ne	1 781
TEAC	DV-W516EB	16×/16×/6×/8×/8×/8×	40×/24×	ano/ano	ne	1 582
Toshiba	SD-R5372	16×/16×/4×/4×/5×/–	48×/24×	ano/ne	ne	1 276

Optická mechanika – kopírujeme, instalujeme, vypalujeme

Výběr optické mechaniky je velice obtížný a často záleží na tom, na jaká média chcete vypalovat. Před výběrem mechaniky byste měli pročíst recenze vypalovaček v časopisu Computer, na webu **www.cdr.cz** nebo **www.cdfreaks.com**, kde je testována i kvalita vypalování na určité typy médií. Vyberte si vypalovačku s kvalitním zápisem na co nejvíce médií a s podporou všech formátů, které používáte. Chcete-li na média také laserem vypalovat vzory a obrázky (potisk), hledejte vypalovačky s podporou LightScribe, nebo nastupujícího LabelFlash.

Tip Doupěte: vypalovačka s podporou DVD-RAM a DVD±R DL LG GSA-4167B, 1 333 Kč

Značka	Model	Úhlopříčka [palce]	Maximální rozlišení	Jas [cd/m²]	Kontrast	Odezva [ms]	Úhel pohledu (hor./vert.) [°]	Videovstupy	Technologie	Repro [W]	Cena [Kč]
LCD panely											
Acer	AL1511s	15	1 024 × 768	250	350:1	25	140/125	D-Sub	TN+film	–	6 040
Hyundai	B71A	17	1 280 × 1 024	300	700:1	8	150/135	D-Sub	TN+film	–	6 898
Benq	FP71V	17	1 280 × 1 024	400	500:1	4	140/130	DVI, D-Sub	TN+film	2× 1	8 290
Philips	170S6FS	17	1 280 × 1 024	250	500:1	12	160/140	D-Sub	TN+film	-	8 347
HP	L1740	17	1 280 × 1 024	300	500:1	13	150/135	DVI, D-Sub	TN+film	–	8 890
Samsung	SyncMaster 710T	17	1 280 × 1 024	300	600:1	12	160/160	DVI, D-Sub	TN+film	–	9 200
LG	L1780U	17	1 280 × 1 024	250	500:1	12	160/160	DVI, D-Sub	TN+film	–	10 307
Neovo	F-419	19	1 280 × 1 024	300	700:1	12	170/170	DVI, D-Sub	PVA	–	8 850
Hyundai	L90D+	19	1 280 × 1 024	300	700:1	8	150/135	DVI, D-Sub	TN+film	2× 2	10 160
Samsung	SyncMaster 913N	19	1 280 × 1 024	300	700:1	8	160/160	D-Sub	TN+film	–	11 390
HP	L1940	19	1 280 × 1 024	250	600:1	25	178/178	DVI, D-Sub	S-IPS	–	11 520
Fujitsu Siemens	P19-2	19	1 280 × 1 024	280	1000:1	13	178/178	DVI, D-Sub	S-PVA	2× 2	13 390
Eizo	L778-K	19	1 280 × 1 024	250	1000:1	16	178/178	DVI, D-Sub	PVA II	2× 2	19 750
Acer	AL2021ms	20	1 600 × 1 200	250	600:1	25	170/170	DVI, D-Sub	PVA	2× 2	17 640
Fujitsu Siemens	P20-2	20	1 600 × 1 200	300	700:1	16	178/178	DVI, D-Sub	S-PVA	2× 2	19 190
Viewsonic	VP211b	21,3	1 600 × 1 200	250	500:1	25	170/170	DVI, D-Sub	PVA	–	30 262

Skříň – domov všech komponentů

Na počítačové skříni se nesnažte za každou cenu šetřit, budete toho litovat. Jednak si už můžete vybrat skříň, která neudělá ostudu ani vašemu obýváku, ale hlavně se obracejte na renomované výrobce, kteří při návrhu vědí, co dělají.

Zaměřte se alespoň na dobré možnosti větrání a konstrukční materiál. Na zadní straně skříně by měla být alespoň jedna pozice pro 120mm větrák, tiché větráky s průměrem 92mm se u nás těžko shánějí. Stejná pozice na přední straně skříně není nutností, ale je lepší, když skříň nemá jen úzké nasávání ze spodní strany. Ideální je, když je celá skříň z přední strany perforovaná, samozřejmě opatřená protiprachovým filtrem.

Pro hlučnost pevných disků je rozhodující materiál, který je použit na konstrukci vnitřních přihrádek skříně. Hliníkové skříně mají výhodu v nízké hmotnosti a dobré tepelné vodivosti, ale trpí většími vibracemi než skříně s vnitřkem z běžného plechu. Ten by však neměl být tenký – právě tenké plechy by vás měly od koupě levné skříně odradit, vibrace způsobeném pevným diskem, ale i optickými mechanikami vás při požadavku na ticho mohou připravit o nervy.

Tip Doupěte: skříň CoolerMaster Centurion 5 CAC-TA5, ATX Middletower, 2 225 Kč

Zdroj – dává celé souhře šťávu

Při výběru zdroje platí podobná pravidla jako při výběru skříně – nesázejte na levné neznámé značky. Rozmyslete si také, zda chcete tichý provoz nebo výkonnostní rezervu pro přetaktování, skloubit oboje dohromady znamená často hodně peněz. Tiché bývají zpravidla zdroje s 12cm či větším větrákem, hlučné naopak ty s jedním nebo více 8cm větráky. Pasivní zdroje jsou až na výjimky stále drahé, navíc zahřívání zdroje je dost riskantní záležitostí.

Zdroj by měl nabízet dostatek dlouhých kabelů včetně moderních napájecích kabelů pro SATA disky nebo PCIe grafické karty. Odnímatelné kabely jsou výhodou, stejně tak jejich pokrytí.

Výrobce	Model	Kategorie	Výkon zdroje [W]	Interní pozice 3,5"	Externí pozice 3,5"/5,25"	USB/audio/FireWire na přední straně	Osazené ventilátory [mm]	Další pozice pro ventilátory	Cena [Kč]
AeroCool	AeroEngine II	middletower	–	6	1/4	2×/2×/ano	2× 120	2× 120	2 160
Arctic Cooling	Silentium T3	middletower	300	1	2/2	2×/2×/ano	2× 80	–	2 856
Asus	Vento 3600	middletower	–	3	1/4	4×/2×/ne	1× 120, 1× 80	–	4 543
CoolerMaster	Centurion 5 CAC-TA5	middletower	–	4	1/5	2×/2×/ano	1× 120, 1× 80	–	2 250
CoolerMaster	Centurion 532	middletower	–	5	1/5	2×/2×/ano	1× 120	1× 120	2 041
CoolerMaster	Stacker STC-T01	bigtower	–	3	1/7	6×/2×/ano	2× 120, 1× 80	–	5 412
Eurocase	Briza E6097	middletower	350	4	2/4	2×/2×/ne	–	–	1 740
Eurocase	ML 8850	middletower	300	5	2/4	2×/2×/ne	–	2× 80	894
Chieftec	AL-01	middletower	360	3	1/3	2×/ne/ne	–	2× 80, 2× 92	2 950
Chieftec	CX-03	middletower	–	6	2/4	2×/2×/ano	–	5× 92, 1× 120	2 900
Chieftec	DX-01	middletower	400	4	2/4	2×/ne/ne	–	3× 80	3 300
Lian-Li	PC-V1000(B)	middletower	–	6	1/5	2×/2×/ano	2× 120	–	10 150
Lian-Li	PC-V2000(B)	bigtower	–	12	1/7	2×/2×/ano	2× 120	2× 80	13 230
ModeCom	I-zone Plus	middletower	350	5	1/4	2×/2×/ano	1× 80~92	1× 80~92	1 390
SilverStone	SST-TJ01S(B)	middletower	–	2	2/6	2×/2×/ano	2× 120, 1× 80	–	3 734
Thermaltake	Dream Tower Soprano	middletower	–	5	2/4	2×/2×/ano	2× 120	–	2 107
Thermaltake	Shark	bigtower	–	5	2/5	2×/2×/ano	2× 120	–	5 722
YeongYang	YY-5603	middletower	–	5	1/4	2×/2×/ano	–	2× 120	1 208

inzerce

Kolik mobilních operátorů má Česká republika? A - jeden, B - dva, C - tři

SOUTĚŽ O VÁNOČNÍ CENY V HODNOTĚ 100.000,- Kč !

1. cena: Počítač PENTIUM 4 3,2 GHz + LCD monitor 17"
2. cena: Televize SONY WEGA FD Trinitron s uhlopříčkou 82 cm
3. cena: Kapesní počítač ACER n35 + GPS modul + navigační mapy ČR
4. cena: Ultratenký digitální fotoaparát SONY CyberShot, 5.2 megapixelů
5. cena: Mobilní telefon NOKIA 6230i
6. cena: MP3 přehrávač DIGIMAN KING - 512 MB
7. cena: POLÁRNÍ EXPRES S.E. (2 DVD) + dárek

+ každá 5000 smska vyhrává CD MADONNA Confessions On A Dancefloor!

Vaši odpověď na vědomostní soutěž zašlete prostřednictvím SMS v tomto tvaru: **SOUTEZ** mezera **GSM** mezera **VÁŠ TIP** (např. **SOUTEZ GSM C**) a odešlete na telefonní číslo **9007730**. SMS zprávu můžete napsat jak velkými, tak malými písmeny. SMS zprávu můžete odeslat i vícekrát.

Nejen Ježíšek letos naděluje dárky! Tak tipujte a uvidíte ten vánoční fičák!

Soutěž provozuje společnost FreeGSM Team s.r.o., prodejce příslušenství pro mobilní telefony. Detailní popis výherních cen naleznete na www.freegsmteam.cz. Při vystřižení tohoto inzerátu dostanete slevu na servisní služby v hodnotě 30% (odblokování, změna jazyka, aktualizace firmwaru) na naší provozovně: Nové sady 27, 602 00, Brno. Tel./Fax: 54321 3777, GSM: 731 887 255.

Službu technicky zabezpečuje KONZULTA Brno, a.s. Veveří 9, 602 00 Brno, horká linka 541 128 530, hotline@sms-operator.com. (Pro operátora Eurotel Praha je služba zajišťována ve spolupráci se společností Tanger computersystems, s.r.o.). Cena SMS zprávy je 30,- Kč (vč. DPH). Soutěž probíhá od 1.12.2005 do 31.12.2005 24:00 hod. Na snímku je použita ilustrační fotografie.

Značka	Model	Úhlopříčka [palce]	Obrazovka	Maximální rozlišení	Řádková frekvence [kHz]	Norma	Cena [Kč]
CRT monitory							
Hyundai	ImageQuest Q770	17	DynaFlat-X	1280 × 1024 / 60 Hz	70	TCO 95	3 069
LG	Flatron ez T710PH	17	Flatron	1600 × 1200 / 68 Hz	71	TCO 03	3 302
AOC	HT751	17	FlatFace	1600 × 1600 / 75 Hz	98	TCO 03	3 756
Samsung	SyncMaster 796MB	17	DynaFlat-X	1600 × 1200 / 68 Hz	85	TCO 03	3 870
Hyundai	ImageQuest Q995	19	DynaFlat-X	1600 × 1200 / 75 Hz	96	TCO 99	5 229
ViewSonic	E92f+SB	19	PerfectFlat	2048 × 1536 / 60 Hz	97	TCO 03	5 334
LG	F900P Flatron	19	Flatron	2048 × 1536 / 69 Hz	111	TCO 03	5 878
NEC	FE991SB	19	Diamondtron	1792 × 1344 / 68 Hz	96	TCO 99	8 066
ViewSonic	G220f	21	SuperClear	2048 × 1536 / 68 Hz	110	TCO 99	15 230
Iiyama	Vision Master Pro 513	22	Diamondtron	1920 × 1440 / 72 Hz	110	TCO 99	16 943

Před koupí se neorientujte jen celkovým výkonem zdroje ve wattech, sledujte také proudové hodnoty na jednotlivých větvích. Nejvýznamnější jsou 12V větve, pokud má zdroj více než jednu, je to samozřejmě výhoda. Pro průměrný počítač a dostatečnou rezervu by měla být hodnota na 12V větvi 16–18 A, v případě dvou 12V větví o něco méně.

Tip Doupěte: Fortron FSP350-60PN(PF), 350 W, 12cm větrák, 910 Kč

Monitor – bez obrazu na nic

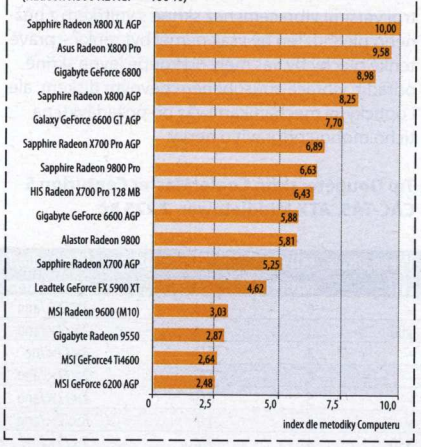
Mezi největší výhody LCD panelů (ve srovnání s CRT monitory) patří nižší spotřeba energie, menší únava očí, malé rozměry, nízká hmotnost a modernější vzhled. Naproti tomu neposkytnou tak věrné podání barev a nízkou odezvu jako CRT monitory. Proto se hry ještě nějaký čas budou hrát i na CRT monitorech.

Pro hráče bude nejdůležitější rychlá odezva, díky níž se jim nebudou při hraní rozmazávat pohybující se objekty. Při odezvě menší než 8 ms již nic takového nepostřehnete, ale údaje dodané výrobcem mohou mít od skutečnosti dost daleko. Podrobněji byla problematika udávaných a skutečných parametrů LCD rozebrána v Computeru 18/05.

Z technologií výroby LCD panelů má nejméně negativních vlastností MVA či PVA. Obě poskytují větší pozorovací úhly a vyšší kontrast než nejstarší technologie zvaná TN+Film. Pokud toužíte po opravdu věrném podání barev a nevadí vám delší odezva, sáhněte po panelech s technologií S-IPS.

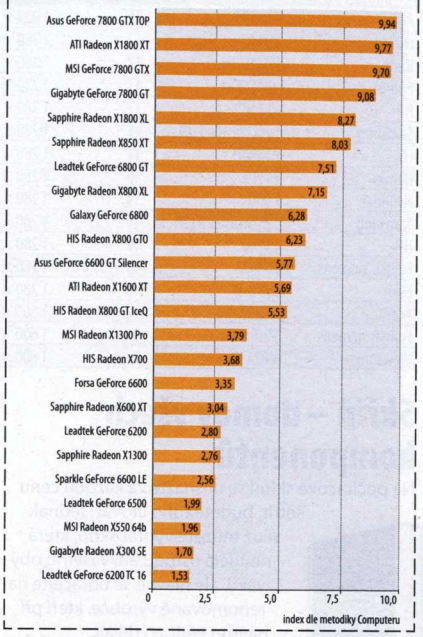
HERNÍ VÝKON GRAFICKÝCH KARET AGP

(Radeon X800 XL AGP = 100 %)



HERNÍ VÝKON GRAFICKÝCH KARET PCIe

(100 % = GF7800 GTX nebo RX1800 XT, dle hry)



Sledujete-li často filmy z pohodlí postele, budete muset vybírat mezi panely s velkými pozorovacími úhly. Velká úhlopříčka LCD panelu nemusí být také pro hráče ideální, jednak se musí soustředit na velkou oblast a jednak nativní rozlišení takového 20" panelu (1 600 × 1 200) nemusí ve hrách stíhat grafická karta.

Tip Doupěte: 17" LCD panel Hyundai ImageQuest B71A, 6 898 Kč

DOUPĚ STAVÍ POČÍTAČE – VSAĎTE NA VAŠEHO KONĚ

Při tvorbě cenového průvodce byly použity produkty a ceny z následujících internetových obchodů: www.alfacomp.cz, www.alzasoft.cz , www.computershop.cz, www.cybex.cz, www.czechcomputer.cz, , www.foxpc.cz, www.mironet.cz, www.petracomp.cz, www.tsbohemia.cz

	Hraji, ale peněz se mi nedostává		Skromný, ale vychytralý redaktor Doupěte		Na Intel nedám dopustit		Taktuji a chlubím se sousedům		Jsem pařan – dítě milionáře	
základní deska	Gigabyte K8NE, nForce4-4×, 754, PCIe ×16	2 020	Gigabyte K8NE, nForce4-4×, 754, PCIe ×16	2 020	MSI 945P Neo-F, i945P, 775, PCIe ×16	3 390	DFI NF4 Ultra Infinity, nForce4 Ultra, 939, PCIe ×16	3 090	Asus A8N-SLI Premium, nForce4 SLI, 939, 2× PCIe ×16	5 642
procesor	AMD Sempron 2600+	2 185	AMD Sempron 64 2800+	2 418	Intel Pentium 4 630	5 812	AMD Athlon 64 3000+	4 528	AMD Athlon 64 FX-57	35 545
chladič	v balení Box	0	Primecooler PC-HC5+ AlCu	607	Zalman CNPS7700-AlCu	860	Zalman CNPS7700-AlCu	860	Thermaltake CL-W0040 Symphony (vodní)	9 856
paměti	1× 512 MB Samsung DDR400 CL2,5	1 235	2× 512 MB Samsung DDR400 CL2,5	2 470	2× 512 MB Kingston DDR2-533 CL4	2 658	2× 512 MB Corsair DDR400 CL2	4 398	2× 1 024 MB Corsair DDR400 CL2	9 622
grafická karta	Gigabyte GeForce 6600 128 MB, bulk	2 930	Leadtek GeForce 6600 GT 128 MB	4 540	HIS Radeon X800 GTO 256 MB	6 150	HIS Radeon X800 GTO 256 MB	6 150	2× Asus GeForce 7800 GTX 512 MB, SLI	53 240
pevný disk	Hitachi 7k80, SATA2, 80 GB, 7200, 8 MB	1 643	Samsung SpinPoint P120 SATA2, 200 GB, 7200, 8 MB	2 812	Samsung SpinPoint P120 SATA2, 200 GB, 7200, 8 MB	2 812	Samsung SpinPoint P120 SATA2, 200 GB, 7200, 8 MB	2 812	3× Hitachi 7k500 SATA2, 500 GB, 7200, 16 MB, RAID 5	35 280
optická mechanika	LG GSA-4167B, DVD-RAM, DVD±RW DL	1 333	LG GSA-4167B, DVD-RAM, DVD±RW DL	1 333	LG GSA-4167B, DVD-RAM, DVD±RW DL	1 333	LG GSA-4167B, DVD-RAM, DVD±RW DL	1 333	Plextor PX-716SA, SATA, DVD±RW DL	3 864
skříň	ModeCom I-zone Plus, 350 W Fortron	1 390	CoolerMaster Centurion 5, ATX Middletower	2 225	CoolerMaster Centurion 5, ATX Middletower	2 225	CoolerMaster Centurion 5, ATX Middletower	2 225	Lian-Li PC-V2000(B), Bigtower	13 230
zdroj	ve skříni	0	Fortron FSP350-60PN(PF), 350W	910	Akasa Paxpower 2, 460 W	2 486	Akasa Paxpower 2, 460 W	2 486	Enermax EG701AX-VE NoiseTaker, 600 W	5 976
monitor	17" CRT Samsung SyncMaster 796MB	3 870	17" LCD panel Hyundai ImageQuest B71A	6 898	19" LCD panel Fujitsu Siemens P19-2	13 390	19" LCD panel Fujitsu Siemens P19-2	13 390	65" plazma Panasonic TH-65PV500-SET	349 995
celkem s DPH		16 606		26 233		41 116		41 272		522 250

iPod nano

Malá hudební kreditka

Hudební přehrávače firmy Apple není třeba dlouze představovat – učarovaly totiž lidem na celém světě a zcela vládnou americkému trhu. Musím se přiznat, že až donedávna mě příliš neoslovovaly, nový iPod nano mě ale přesvědčil, že je načase vlastní názor změnit.

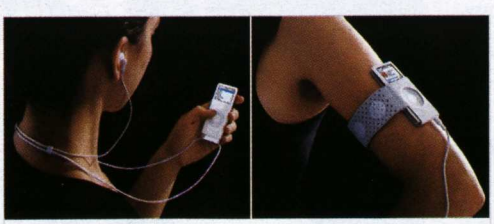
Největší silou přehrávačů Apple je jejich typický design, ovládání a styl, který sálá z každého čtverečního milimetru povrchu. Vše se ovšem po čase okouká, a tak je potřeba změna. Nikoli násilná, ale přesto taková, která je patrná na první pohled. A přesně to se povedlo iPodu nano uskutečnit – Apple vzal osvědčené ovládání a umístil jej do miniaturního těla o velikosti běžné kreditní karty a mimořádně malé tloušťce.

Přehrávač Apple nano oživil navyklý vzhled iPodů zejména neuvěřitelně malou tloušťkou

Pevný disk nahradila paměť flash

Malých rozměrů bylo dosaženo hlavně použitím jiné paměti, než bylo dosud zvykem – oproti obvyklým pevným diskům se tentokrát v útrobách přehrávače usídlila paměť typu flash (2, nebo 4 GB). Vzhled přístroje je opět navržen ve stylu jednoduché krásy. Záda přehrávače kryje lesklý kov, přední část je vyrobena z tvrzeného plastu, který ani přes některé internetové fámy není nijak neobvykle náchylný vůči poškrábání. Nano se prodává ve dvou univerzálních barevných variantách – bílé a černé.

Ivan Lukáš, redaktor Computeru
Vášnivý milovník čínských nudlí v jakémkoli množství



Ať už v ruce nebo na ruce, iPod nano bude vypadat pořád stejně elegantně

Pro ovládání přístroje je použito osvědčené dotykové kolečko Click Wheel. I tento prvek je jedním z dlouhodobých plusů amerických přehrávačů a kromě nového konceptu tisknutelných rohů, jakou nabízí např. iRiver U10, nenajdete nic pohodlnějšího a intuitivnějšího.

Čeština v barvách

Ve dvou posledních generacích iPodů se začal používat barevný displej a zůstal také v nanu. Má úhlopříčku 38,1 mm a velmi dobré i jemné rozlišení. Je přehledný a dobře čitelný, tuto vlastnost ale trochu ztrácí na přímém slunečním světle. Slouží nejen k zobrazování ovládacího prostředí, nabídek nebo stavu přehrávání empétrojek, ale také k prohlížení fotografií. A co víc, oceníte na něm také plnou podporu češtiny.

Chcete být in? Buďte nano!

INFOBOX

Apple iPod nano

produkt: MP3 přehrávač
zdroj: Quentin, Praha
kontakt: 233 355 585, www.quentin.cz
cena: 7 021 Kč (2 GB), 8 484 Kč (4 GB)
záruka: 2 roky

⊕ zvuk a čeština
⊕ vzhled a displej
⊕ funkce a výdrž

⊖ výstup na sluchátka vespod
⊖ synchronizace v iTunes
⊖ nemá rádio a diktafon

vnitřní paměť: 4 GB ▪ typ paměti: flash ▪ podporované formáty: MP3 (16–320 kb/s), MP3 VBR, AAC, chráněné AAC, Audible, Apple Losseless, AIFF a WAV, JPEG (GIF, BMP, TIFF) ▪ baterie: Li-Ion, vestavěná ▪ doba přehrávání: až 14 h ▪ frekvenční rozsah: 20 Hz až 20 kHz ▪ odstup signálu od šumu: 90 dB ▪ rozhraní: USB 2.0 ▪ rozměry (v × š × h): 90 × 40 × 8,6 mm ▪ hmotnost: 42 g ▪ displej: LCD s LED podsvícením, 65 536 barev, 176 × 132 bodů ▪ ID3 popisky: ano ▪ hlasový záznamník: ne ▪ paměťové karty: ne ▪ speciální funkce: prohlížení obrázků, kalendář, 4 hry, budík, stopky, podcasting ▪ příslušenství: sluchátka, kabel pro USB (podporuje USB 1.1 i USB 2.0, nabíjet lze i přes FireWire)

Vnitřní flash paměť je sice výrazně menší než minimálně 20 GB u předchozích přehrávačů s pevným diskem, i tak se do ní ale vejde až 500 (2GB verze) nebo 1 000 (4GB verze) hudebních skladeb nebo až 25 000 fotografií. Paměť flash má navíc jednu nespornou výhodu – neobsahuje žádné pohyblivé součásti, takže přehrávač lze bez obav z nepříjemného přeskakování během hudební produkce používat i při otřesech způsobených pohybem nebo sportem.

Hudba hlasitě a dobře

Zvukové podání je obvyklou silnou stránkou iPodů, i při továrním nastavení ho už není příliš nutné upravovat. Potěší také nadprůměrná hlasitost reprodukce, která by měla stačit i mírně nahluchlému uchu. Dodávaná sluchátka barevně sladěná s povrchem iPodu patří v „peckovém" světě mezi nejlepší, trochu mi ale vadilo umístění konektoru pro sluchátka vespod přístroje.

Funkční výbava přehrávače je poměrně bohatá. Sice v ní nenajdete některé obvyklé či očekávané funkce jako třeba rádio nebo diktafon, nano to však dohání pestrou nabídkou z jiného než hudebního soudku. Takovou jsou třeba propracované stopky, hodiny podporující časová pásma, budík nebo čtyři hry. Apple iPod nano můžete také snadno uzamknout heslem. Program iTunes umožňuje kompletní správu hudební knihovny a využití dalších funkcí, takže iPod lze používat i jako osobní diář, a mít tak s sebou vždy a všude kontakty a záznamy z kalendáře.

Ještě naposled se vrátím k flash pamětem – sehrály totiž svou roli i na hodnotě celkové výdrže, která se také díky silnější vestavěné Li-Ion baterii v praxi vyšplhá ke dvanácti hodinám (výrobce uvádí až 14 hodin). Jakkoli je to ovšem pro Apple dobrá hodnota, oproti konkurenci je to podprůměr. Nabití USB kabelem trvá necelé tři hodiny. Apple iPod nano je v celkovém pohledu sice dražší, ale mimořádně stylový hudební přehrávač, který nezklame ani po stránce hudební kvality.

Cenová osa	Cena (Kč vč. DPH)
Olympus m:robe MR-100, 5 GB	9 255
Apple iPod nano, 4 GB	8 484
Creative Zen Micro, 5 GB	5 891

Článek vznikl ve spolupráci s časopisem **Computer**

Loading...

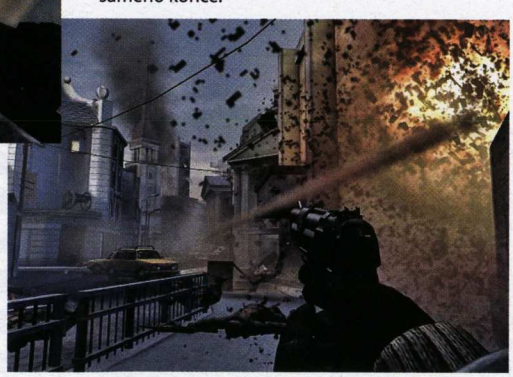
Nahráváme budoucím konzolovým hitům

Black

Žánr FPS :· **Výrobce** Criterion :· **Vydavatel** EA :· **Platforma** PS2, Xbox :· **Homepage** www.criteriongames.com :· **Datum vydání** 1. čtvrtletí 2006

Jedna z nejočekávanějších konzolových her současnosti nestihne vánoční sezónu, dočkáme se jí však krátce po začátku nového roku. Jde o střílečku z prvního pohledu, na první pohled silně připomínající PC hit FEAR. Podobnost má na svědomí neskutečně bohaté a detailní provedení speciálních efektů během střelby – od šlehajících plamenů zbraní, jisker a kouře až po gejzíry prachu, omítky a cákance krve. Nejen že Black nabídne prakticky stejnou podívanou jako FEAR, navíc umožní hráči brutálně demolovat architekturu herního prostředí. Sloupy se drolí, rohy budov odlupují a při použití správného arzenálu se hroutí i celé budovy.

Nejspíš si řeknete, jak by něco podobného mohlo běžet na pět let staré Playstation 2 (obzvláště když je FEAR jednou z hardwarově nejnáročnějších PC her současnosti). Odpověď je prostá. Za hrou Black stojí vývojářský tým Criterion, který má na svědomí nejpoužívanější engine současnosti, Renderware. Kdo viděl Burnout 4: Revenge, nepochybuje, že lidé z Criterionu dokáží na PS2 rozpohybovat efekty jako vystřižené z hollywoodského akčního velkofilmu (první videa i hratelná ukázka pro novináře na E3 2005 mluví samy za sebe). Otázkou je, nakolik správným se ukáže být přístup tvůrců nesoustředit se na příběh, ale pouze na akci samotnou. Dnešní fanoušci akčních filmů i her si již zvykli na chytrou zápletku a silný příběh, který je nezbytnou motivací pro udržení zájmu až do samého konce.



Gunstar Future Heroes

Žánr Akce :· **Výrobce** Treasure :· **Distributor v ČR** Conquest :· **Platforma** GBA :· **Homepage** www.gunstar-s-heroes.com :· **Datum vydání** Na pultech

Akční lahůdka Gunstar Heroes zahřeje u srdce pamětníky konzole Sega Mega Drive. Gunstar Heroes byla před deseti lety její nejslavnější akční hrou a dodnes patří ke zlatému fondu žánru. Není divu – její autoři, vývojářské studio Treasure, mají na triku kultovní hry jako Contra nebo Silpheed. Gunstar Future Heroes je napůl remake a napůl pokračování původní hry. Nabízí přitom stejnou porci frenetické akce (tolik nepřátel a explozí na obrazovce najednou zřejmě žádná jiná hra nemá), okořeněnou desítkami soubojů s bossy přes celou obrazovku. To vše v parádním manga provedení. Tvůrci dokázali zaplnit obrazovku GBA barevným uragánem speciálních efektů a rychlé akce, jaký tento handheld ještě neviděl.

Žánr Akční RPG :· **Výrobce** SEO :· **Distributor** Sony :· **Platforma** PSP :· **Homepage** untoldlegends.station.sony.com :· **Datum vydání** 2006

Untold Legends 2

Izometrické akční RPG Untold Legends, jehož vzorem byly hry jako Diablo nebo Baldur´s Gate: Dark Alliance, se stalo jednou z nejoblíbenějších her první vlny pro kapesní Playstation. Vedle záplavy závodních titulů šlo o příjemnou změnu, nabízející vše, co jsme si od akčních RPG zvykli očekávat na velkých konzolích nebo PC. To platí jak o nabídce hratelných postav a jejich vývoji, tak o bojovém systému, podpoře multiplayeru nebo detailní grafice (na postavě se projevovaly všechny změny oblečení, stíny odrážely i drobné detaily, prostředí bylo plné vybavení a propracovaných drobností). Přesto nyní SOE (pobočka Sony zaměřená na vývoj online her) přiznala, že na vývoj prvního dílu měla málo času a nestihla jej naplnit dle svých představ.

Druhý díl s podtitulem „The Warrior´s Code" tedy přinese zcela nový engine s vylepšenou grafikou (například realtime zrcadlení vodních ploch nebo vylepšené světelné a čističové efekty), pětici hratelných postav (každá se navíc může transformovat do monstra s docela odlišnými schopnostmi), zajímavý příběh, multiplayer ad-hoc, LAN i po internetu a samozřejmě 40 nových druhů nepřátel s vylepšenou AI, nová prostředí, zbraně a tak dále. Na první pohled navíc zaujme nečekaná komiksová stylizace. Nezbývá než se těšit.

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Vede svůj druhý život v japonských RPG

Shadow of the Colossus

Hra, kterou může překonat jen její tvůrce

Žánr Nespecifikovatelný :· **Výrobce** SCEJ :· **Distributor v ČR** Sony Czech :· **Homepage** www.us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97472/Site :· **Platforma** PS2 :· **Datum vydání** Jaro 2006

Od okamžiku, kdy se objevily první screenshoty z Shadow of Collosus pro Playstation 2, jsem tvůrcům i hře bezmezně věřil. Vysnil jsem si, jak geniální bude, a ve svém okolí si vysloužil úsměvy mnoha kolegů. Čas čekání ale skončil. Poprvé jsem jej hrál, aby mi ze srdce spadl těžký balvan: je skutečným milníkem videoherní historie. Je nádherný, dokonalý, unikátní. Září z herní oblohy jako supernova.

Jeho tvůrce Fumito Ueda ostatně již jednou přivedl hráče k vytržení. To tehdy, když nechal v obřím hradě bojovat malého chlapce o svůj život a život éterické dívenky Yordy proti magii královny temnot. Ano, mluvím o ICO, titulu, který i po čtyřech letech vyvolává rozbouřené emoce.

Shadow of the Colossus (SotC) jde zčásti stejnou, ale místy i úplně jinou cestou, než kterou prošel ICO. Paralely najdete ve famózní architektuře ruin opuštěného světa, v přízračnosti a kráse, pocitově se ale ocitáte jinde. Nebyli jste nikam vhozeni, abyste přežili, tentokrát cíleně bojujete. Ne o sebe, ale o vrácení života mrtvé dívce.

Zatímco většina vývojářů potřebuje k vyvolání emocí dialogy, Ueda vše řeší geniálním mixem hudby, zvuků a především úžasných kulis. Stejně jako mistři němého filmu zvládli vyprávět příběh pomocí obrazů, ani Ueda nepotřebuje slova, a přesto ucítíte v očích slzy. Dokázal to v ICO a ještě mnohem silněji to dokazuje právě v Shadow of Colossus.

Od prvního okamžiku na vás čeká obří svět desítek kilometrů čtverečních, plný zelených plání, pouští, lesů a hor, ale i bažin s gejzíry, jezer a úchvatných ruin. Jednou je to svět s jasně modrou oblohou, jindy tone v zachmuřeném oparu. Je to svět, kde můžete bez jediného zdržujícího načítání hodiny a hodiny jezdit na svém koni a obdivovat jeho i fakt, že přes své obří rozměry nikde nepozbývá na detailnosti. Až zastavíte u keře, nebo poplavete pod vodou, pochopíte, o čem mluvím. Nakonec, stačí se podívat na vašeho věrného koně.

Z centrálního chrámu se vždy vydáte na příkaz tajemného hlasu pátrat pomocí magického meče po Kolosech, monstrech z kamene porostlých tu a tam srstí, netvorech, kteří jednou dosahují výšky petřínské rozhledny, jindy „jen" velikosti dinosaura, netvorech, kteří nejenom chodí po zemi, ale plavou vodami nebo se vznáší ve vzduchu. Uvidíte něco, co ve hře dosud nikdy nebylo. Nádhera a detailnost Kolosů překonává cokoliv na kterékoliv platformě.

Budete si připadat jako ničitelé katedrál, až se po Kolosech vyšplháte k magickým bodům, po jejichž zasažení mečem titáni zemřou. Vy ale musíte ničit, protože jen tak máte naději oživit zemřelou dívku, kterou chcete zachránit. Připravte se však zaplatit cenu, která je snad až příliš vysoká. Až uslyšíte smutnou hudbu při animaci pádu prvního Kolosa, vytušíte, že konec bude tentokrát jiný, než jste zvyklí. Tak jiný a tak geniální, jako je geniální celá hra.

Kolosové dosahují výšky petřínské rozhledny, jindy „jen" velikosti dinosaura

VÁŠ VĚRNÝ OŘ

Když jsem četl zmínky autorů o svém díle, udivilo mě neustálé vyzdvihování vzhledu koně. Po pěti minutách strávených s tímto zvířetem chápu. Nejde o famózní vlající hřívu a ocas ani o ladnost křivek těla, ačkoliv i to je malý zázrak. Dech mi vyrazil realismus pohybu. Agro reaguje na uzdu přesně jako živý kůň, nemůžete ho řídit jako auto nebo motorku. Než se vydáte na Kolosy, radím, trénujte jízdu. Těžko na cvičišti, lehko na bojišti.

Létajícího Kolosa nezmůžete bez koně

Vypadá děsivě, ale patří mezi nejslabší

JAK SE TĚŠÍME:

TĚŠÍME SE:

- Nejunikátnější hra PS2 historie
- Kolosové, Kolosové, Kolosové!
- Grafická extáze v obřím magickém světě

BOJÍME SE:

- Odkládání PAL vydání
- Kvality konverze
- Kolosa číslo 16

Ondřej Škoch, stálý spolupracovník Doupěte. Milovník japonských hororů a nejen jich

Shadow of Colossus je hra, která ukázala, kdo je v současnosti skutečným mistrem. Fumito Ueda, otec legendárního titulu ICO, dokázal, že je možné překonat sám sebe. Čeho tenhle člověk dosáhne s PS3, když už nyní vytvořil zázrak?

Občas se vyplatí utéct. Jenže kam?

Stavby jako kdyby vypadly z ICO

Xbox 360

Začala nová éra domácích videoher

Výrobce Microsoft :: **Distributor** Microsoft :: **Homepage** www.xbox.com :: **Datum vydání** na pultech :: **Cena** 12 000 Kč

Xbox 360 jedinou volbou, chcete-li vyzkoušet novou generaci her.

XBOX 360 V ČÍSLECH: HW SPECIFIKACE

Procesor
- Tři symetrická jádra taktovaná na frekvenci 3,2 GHz
- Vektorová jednotka VMX-128 pro každé jádro
- 128 VMX-128 registrů na každý thread
- 1 MB L2 cache
- Výkon: 9 miliard „dot product" operací za sekundu

Grafický procesor
- 500MHz procesor
- 10 MB DRAM

Paměť
- 512 MB GDDR3 RAM
- 700 MHz DDR

Propustnost pamětí
- 22,4GB/s paměťový interface
- 256GB/s propustnost paměti do EDRAM
- 21,6GB/s front-side bus

Storage
- Vyjímatelný 20 GB harddisk
- 12× dual-layer DVD-ROM
- Paměťová karta (začíná na 64MB)

I/O
- Podpora čtyř ovladačů
- Tři USB 2.0 porty
- Dva sloty na memory karty

Online podpora
- Vestavěný ethernet port
- Připraveno pro Wi-Fi: 802.11a, 802.11b a 802.11g
- Připraveno pro video kameru
- Možnost okamžitě se připojit přes službu Xbox Live!

Podpora médií
- Podpora DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD, JPEG Photo CD

Audio
- Vícekanálový surround
- Podpora 48KHz 16-bit audio
- 32-bit audio processings

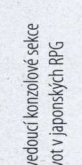
Celý rok vřela herní veřejnost vášnivými diskuzemi o příchodu nové generace konzolí. Nejde jen o to, že nové konzole s sebou pokaždé přinesou několikanásobně lepší grafiku a zpracování her než předchozí generace. Jejich nástup také donutí svět PC her k pořádnému skoku dopředu, aby se kvalita mezi PC a konzolovými hrami vyrovnala (stačí zavzpomínat na uvedení N64 s hrami Turok a Star Wars: Shadow of the Empire, jež bylo následováno příchodem 3Dfx karet na PC trh). Jednou za pět let se tedy celý herní průmysl posune pořádným skokem dopředu a hry náhle vypadají dvojnásobně lépe.

Trojským koněm této vítané změny překvapivě není nový Playstation, nýbrž druhá generace konzole od Microsoftu. Nástupce Xboxu, nazvaný Xbox 360 (název odkazuje na některé designové prvky konzole, ale především nepřipomíná zákazníkům fakt, že Microsoftí konzole prošla o jednu generaci kratším vývojem než konkurenční Playstation 3), již dorazil do obchodů po celém světě a vyvolal – zcela podle očekávání – ohromnou vlnu zájmu. V USA mnozí zákazníci spali noc ve spacácích na ulici před obchodem, aby si zajistili místo ve frontě v hodině 0. Jelikož konkurenční přístroje nedorazí ještě pěkných pár měsíců, je pro tyto Vánoce a dlouhé zimní večery

Výkon je vedlejší

V tabulce si můžete prostudovat technické specifikace přístroje. Měli byste si ale uvědomit, že rychlost procesoru nebo velikost paměti nestojí za úspěchem žádné z konzolí. V minulosti jsme zažili platformy, které svým výkonem předběhly konkurenci a přesto po nich – lidově řečeno – neštěknul ani pes (Atari Jaguar, Amiga CD 32). Proč? Herní platformu nedělá specifikace součástek uvnitř nebo hrubý výkon. Herní platformu vždy dělají pouze hry samotné. Šikovní vývojáři dokáží naprogramovat nádherně vypadající hru i pro slabší přístroje (nejlepší ukázkou je současná Playstation 2, která je slabší než konkurenční Xbox nebo Gamecube, nicméně řada her na ní vypadá lépe). A když se zákazník rozhoduje o koupi té či oné konzole, neptá se: „Spočítá to milion nebo trilion operací za minutu?" Ptá se: „Zahraju si na ní Final Fantasy, Gran Turismo a Metal Gear Solid?"

Jelikož zkušení novináři tento fakt propagují již delší dobu, Microsoft si byl „skutečné pravdy" dobře vědom. Ještě před začátkem svého druhého tažení konzolovým trhem oslovil všechny důležité vývojáře na světě – a podařilo se mu získat překvapivě silnou podporu (raději nezkoušejte odhad-



Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Vede svůj druhý život v japonských RPG

JAK SE TĚŠÍME:

Exkluzivní Project Gothamu Racing 3

Quake 4 je v mém žebříčku FPS hrou roku

Xbox 360 je nejsilnější přístroj na světě, zasvěcený čistě hrám

nout, kolik peněz musela mnohdy exkluzivní podpora stát). Největší úspěch zaznamenala japonská pobočka xboxové centrály, která dokázala podepsat exkluzivní smlouvu na dvě nové hry Hironobu Sakaguchiho (autor Final Fantasy, něco jako John Carmack nebo Gabe Newell nejen pro Japonce). Japonské hry již tradičně patří mezi nejdůležitější (namátkou jmenujme série Resident Evil, Final Fantasy, Metal Gear Solid, Silent Hill, Gran Turismo nebo Tekken) , což se bude Xboxu 360 hodit.

Díky kvalitní spolupráci s vývojáři po celém světě uvádí Microsoft Xbox 360 na trh se zřejmě největší nabídkou titulů v první vlně (19, abych byl přesný). Z her, jako jsou Call of Duty 2, Quake 4, Need for Speed: Most Wanted, Gears of War, Perfect Dark Zero nebo Project Gotham Racing, si vybere snad každý. V době, kdy píši tento článek, se Xbox 360 začal prodávat v USA a každičký zákazník si odnesl přístroj s Call of Duty 2, většina si k tomu přibrala ještě nejpropagovanější hru platformy, exkluzivní Perfect Dark Zero (pokračování legendární FPS z N64). Na cestě jsou ovšem sportovní tituly od EA, ohromující epické RPG Oblivion ze série Elder Scrolls nebo vylepšené online MMORPG Final Fantasy XI (jeho fanoušci se budou moci připojit ke komunitě PS2 a PC hráčů) a mnoho dalších, včetně zaručeného trháku Halo 3. Jistě, hodilo by se pohovořit o tom, že Xbox 360 pohání tři 3,2 GHz procesory doprovázené 500MHz grafickou kartou od ATI, ale

Nádherná a exkluzivní Kameo

Exkluzivní Gears of War běží na Unreal 3 engine

fesionálních Halo 2 klanů – dostanete vzorec pro zaručený úspěch.

Xbox 360 byl na světový trh uveden ve velkém stylu. Poprvé v historii je herní konzole zároveň uvedena na všech kontinentech prakticky bez časového odstupu, což byl ze strany softwarového giganta velký risk, který vzbuzuje pochybnosti. Jisté je, že Microsoft s touto generací konzolí pojal válku platforem vážněji. Od líbivého designu (sexy

HLASY ODPŮRCŮ

Z mého pozitivně laděného preview jistě tušíte, že Xbox 360 považuji za důstojné zahájení nové generace her. Přesto nemohu ignorovat kritiku, která se na X360 vynořuje z různých stran. Zřejmě největší noční můrou pro všechny hráče je poruchovost první generace nových přístrojů. Na internetu se vždy najde dostatek lidí, kteří z každého případu selhání přístroje udělají skandál (možná si ještě pamatujete aféru okolo PSP). Určité procento poruchových výrobků přitom najdete v každé oblasti průmyslu a Xbox 360 jej nemá o nic vyšší. Nejčastěji hlášené problémy s přehříváním přístroje si většinou uživatelé způsobují sami umístěním X360 do skříně apod. kde nemá tento výkonný stroj dostatek vzduchu ke chlazení.

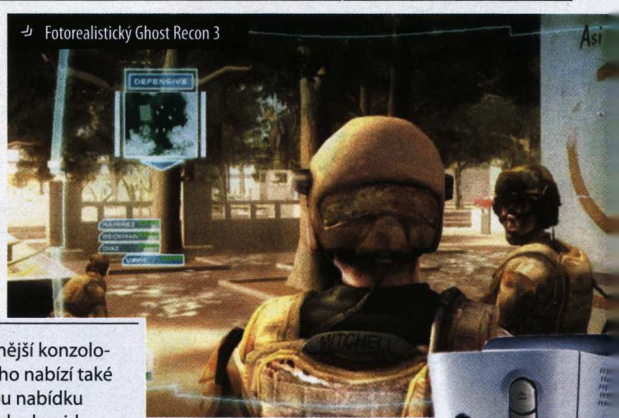
Dalším zdrojem kritiky X360 je složitá zpětná kompatibilita – pro každou hru potřebujete individuální ovladač (k dispozici na internetu). Jenže Xbox Live by měl být pro majitele standardem – a seznam podporovaných titulů z původního Xboxu se z původních 200 nadále rozrůstá. Posledním argumentem v ústech kritiků je názor, že v prvních hrách pro X360 nenajdete nic, co bychom nemohli vidět také na těch nejvýkonnějších PC. Nu, jednak si porovnejte cenu X360 a opravdu výkonného PC, uživatelský komfort a nakonec se zamyslete nad tím, jak vypadají současné generace her pro Playstation 2 nebo Xbox oproti těm prvním. Zkrátka a dobře, dejte X360 čas a šanci.

O úspěchu herní platformy rozhodnou pouze hry samotné

samotné hry jsou důležitější než impresivní čísla.

TĚŠÍME SE:
Revoluční grafika
Špičková online podpora
Mohutná knihovna her

BOJÍME SE:
Chybějící oficiální podpory v ČR
Komplikované zpětné kompatibility
Nedostatku zboží


Fotorealistický Ghost Recon 3

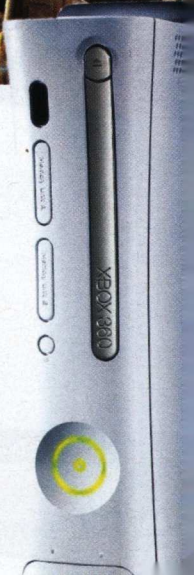
Xbox 360 je v tomto okamžiku nejvýkonnější konzolovou platformou na planetě, ale kromě toho nabízí také bezprecedentní online podporu a pestrou nabídku špičkových her. Pro skutečné fanoušky videoher jde o zaručenou koupi.

Vítejte v novém světě

Je to prosté. Xbox 360 je v tomto okamžiku nejsilnější přístroj na světě, zasvěcený čistě hrám. Jako takový nabízí uživatelský komfort a zároveň výkon, jaký vám žádná jiná herní platforma během následujících měsíců neposkytne. Jak by mohl opravdový hráč něčemu takovému odolat? Jednou z nejúžasnějších vlastností, které Xbox 360 nabízí, je navíc masivní podpora online hraní. V jejím čele stojí „hráčova karta", jakýsi virtuální průkaz, prozrazující informace o každém hráči na síti – od národnosti po detailní statistiky z her, které již hrál. Při hraní síťového multiplayeru Xbox 360 sám řadí nabídku rozehraných online zápasů tak, aby se hráč zapojil do skupiny, jež dosahuje jeho kvalit (pomocí vyhodnocení statistik z vašeho předchozího online i offline hraní). Online podpora byla na Xboxu vždy silnější a kvalitnější než na všech ostatních konzolích a díky novým funkcím to zřejmě bude platit také u nové generace. Přidejte zpětnou kompatibilitu (pouze pro několik stovek vybraných titulů) a tisíce existujících prooblé úhly přístroje, rozměry citelně menší než u původního Xboxu), přes možnost měnit vzhled (pomocí výměnných krytů jako u mobilů), až po kompletní přizpůsobení nastavení (v uživatelském profilu konzole) či podporu multimédií (DVD filmy, hudba ve všech formátech včetně konektivity iPodu) je Xbox 360 tak vybavený, jak jen může konzole k dnešnímu datu být.

Jistě, budoucnost se možná skrývá v Blue-ray discích, které bude využívat Playstation 3… ale to je daleko před námi (současná situace ukazuje na uvedení PS3 na japonský trh někdy v polovině 2006, v Evropě se možná dočkáme dokonce až na jaře 2007).

Právě teď je Xbox 360 jasnou volbou pro všechny, kdo to s hraním myslí vážně. Pro našince ale zůstávají viset ve vzduchu otazníky kolem oficiální podpory v České republice. Její absence by byla škoda už kvůli analýzám, které predikují Xboxu 360 mnohem větší úspěch (odhaduje se, že Sony ztratí 20 % ze svého současného 70% podílu konzolového trhu ve prospěch nového Xboxu).



Xenosaga 2: Jenseits von gut und böse

Sci-fi sága biblických rozměrů našla cestu do Evropy

Žánr Sci-fi RPG ▪ **Výrobce** Monolith ▪ **Distributor v ČR** Sony Czech ▪ **Homepage** www.xenosaga.com ▪ **Platforma** PS2 ▪ **Cena** 1 699 Kč

Vesmír byl na začátku někým stvořen. A ten někdo tam pořád ještě je. Pozoruje, čeká a dříve nebo později se zase vloží do hry. Fyzikové a astrologové se snaží vysvětlovat dění ve vesmíru po svém, ale ať už používají jakékoliv názvy pro neznámé síly z hlubin prostoru, nemohou vystihnout podstatu věci. Náboženství jsou pravdě o kousek blíže. Jejich koncept boha, andělů a ďábla sedí na bezejmenné síly v pozadí mnohem lépe. Právě nyní se tyto síly opět probudily k životu, aby zasáhly do dění ve vesmíru. Jedinou šancí lidské rasy je pochopit včas principy, na nichž prastaré síly za zástěnou reality fungují – a využít je v posledním boji o přežití.

Xenosaga přišla na svět původně jako dítko japonských vývojářských studií Squaresoft, která stojí především za stvořením nejslavnější RPG série vůbec: Final Fantasy. První díl, Xenogears, vyšel v Japonsku a USA pro původní Playstation v roce 1997. Dodnes patří k nejoceňovanějším klenotům žánru, především díky komplexnímu příběhu se silnými filozofickými přesahy. Tvůrci poté zformovali studio Monolith a pod křídly Namca přinesli Xenosérii na PS2. První díl se bohužel v Evropě nikdy neobjevil, ale nyní nám Sony přináší Epizodu 2 a do příběhu umožní proniknout díky přibalenému filmovému DVD se všemi důležitými pasážemi Epizody 1.

Od stvoření k apokalypse

Japonská RPG bývají vždy řádně epická, takže jednotlivé příběhy postav hledajících pomstu nebo vlastní identitu se odehrávají na pozadí zkázy celého světa či ještě lépe celého vesmíru. Xenosaga jde v tomto ohledu tak daleko, jak je to jen možné. Opírá se o stavební kameny filozofie a náboženství, aby podala stvoření vesmíru a života v něm po svém. A po svém podává také jejich zničení. Spouštěcím mechanismem se stává prastarý monolit Zohar (který kromě jiného inspiroval biblický symbol kříže), jehož vykopání z hlubin Země spouští předpovězenou potopu a zničí naši planetu. Lidstvu se sice podaří uniknout do vesmíru, ale po čtyřech tisíciletích se monolit objevuje znovu a tentokrát se na jeho zavolání otevírají dimenzionální brány, z nichž vystupují padlí andělé: biomechanické stvůry jménem Gnosis.

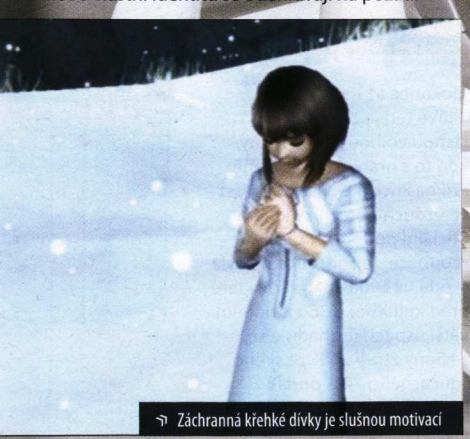
Xenosaga 2 je gigantická hra po všech stránkách

Novodobá církev třímá v rukou klíč ke všem záhadám. Hodlá jej však využít pouze ve svůj prospěch, a tak se sdružení meziplanetárních republik pouští do první (a poslední) velké kosmické války. Uprostřed válečného chaosu kráčí jako andělé apokalypsy nadpřirozeně silné bytosti U-do, rozsévající smrt a zmar. Všechna znamení a nevysvětlitelné události nabírají na intenzitě, když lidé poodkryjí závoj záhady stvoření a „vyrobí" prvního anděla na svoji obranu: éterická Kos-Mos s dlouhými modrými vlasy bude tou rozhodující veličinou v nastávající apokalypse. Hráč sleduje komplikovaný příběh z pohledu tajemné Kos-Mos, ale také z pohledu její stvořitelky jménem Shion Uzuki, jejího bratra Citana, sebevražedou posedlého zoufalého kyborga Ziggurata… a mnoha dalších barvitých postav.

Nikde se nešetřilo

Xenosaga 2 je gigantická hra po všech stránkách. Vedle patřičně monumentálního příběhu a hudby nabízí především desítky hodin poctivé herní zábavy. Se svojí družinou postav budete procházet trojrozměrným polygonovým světem, plným pestrých a rozmanitých lokací. Podíváte se do divoké oblasti zelené planety, připomínající starověké Japonsko, ale také na paluby různě velkých vesmírných lodí či základen, do obřího futuristického velkoměsta, pod povrch starobylých ruin či do útrob časoprostorové anomálie. Přesuny mezi jednotlivými pasážemi se neodehrávají na nějaké mapě, nýbrž pomocí transportu vesmírnou lodí či během filmových pasáží. Nemusíte se ale bát přehnané linearity.

Podobně jako třeba Final Fantasy X (což je zároveň jediné RPG pro PS2, které snese srovnání s Xenoságou) hra začíná na omezeném prostoru, aby se následně otevřela široká nabídka možných cest pro váš postup dále. Jistě, můžete jít pouze po hlavní příběhové linii a potom bude vaše cesta značně jednosměrná. Na druhou stranu ale máte možnost cestovat po planetách a plnit desítky (často mnohahodinových) vedlejších úkolů. K tomu si připočítejte možnost uvnitř simulátoru virtuální reality opakovat dříve prošlé pasáže hry, což dohromady dává opravdu obří herní plochu, na které můžete vytrénovat všechny hratelné postavy přesně podle svých představ.



Záchranná křehké dívky je slušnou motivací

Manga styl japonských malířů je patrný

Hlavní hrdinka není člověk ani robot, ale anděl

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Vede svůj druhý život v japonských RPG

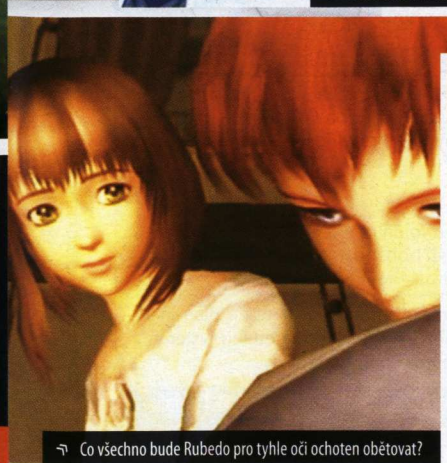
XENOSÁGA SE VLEZE DO KAPSY

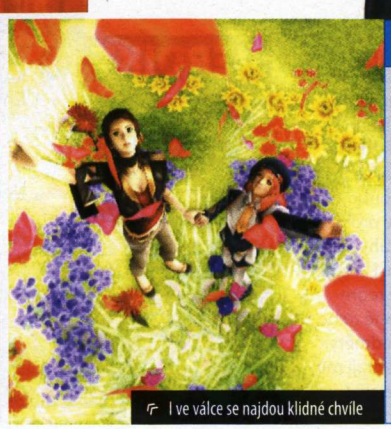
Opravdu jenom Japonce může napadnout natolik troufalá myšlenka, jako je vměstnání obřího epického RPG do kapesní podoby. Jako kdyby to nestačilo, hra Xenosaga I–II pro handheld Nintendo DS přinese rovnou oba díly ságy pohromadě. Hra byla kompletně přepracována do izometrického kresleného provedení, nicméně prakticky veškerý obsah včetně mnoha filmových pasáží zůstal zachován. Dívím se ještě teď – a nemohu se dočkat.

Příběh se opírá o stavební kameny filozofie a náboženství

Není to mladý Anakin Skywalker?

Další dimenzionální trhlina


Co všechno bude Rubedo pro tyhle oči ochoten obětovat?


I ve válce se najdou klidné chvíle

Osudový souboj

Souboje jsou hlavní hratelnou složkou každého RPG. Ani tady tomu není jinak a drtivou většinu času stráveného s Xenosagou budete bojovat na život a na smrt. Ne snad proto, že by nepřátel bylo tak mnoho (navíc je vidíte dopředu a máte možnost se jim vyhnout, žádné náhodné souboje se nekonají), ale jsou extrémně drsní. Ať již na začátku nebo na konci hry, každý souboj musíte brát smrtelně vážně, protože stačí jedna nebo dvě zásadní chyby a můžete snadno umřít. Vaši bojovníci musí spolupracovat, žádný přetrénovaný Rambo vás nezachrání.

Základem bojového systému je trojice tlačítek pro tři různé údery. Ty se pak kombinují za sebe a tvoří jednotlivá komba, kterých je ve hře dobrá stovka. Vtip spočívá v tom, že každý nepřítel má specifickou slabinu vůči některému kombu, kterou musíte odhalit, abyste jej mohli účinně zranit. Do toho se ještě vkládají různé elementy jednotlivých útoků a postav (klasicky tma-světlo, oheň-voda atd.). Během boje se přesouváte do „bojové arény", kde se po tazích střídáte s protivníkem, což připomíná již zmíněnou Final Fantasy. Osvěžujícím prvkem je možnost za určitých okolností přerušit tah protivníka a hrát místo něj, což zajistí vaši neustálou pozornost během každého okamžiku souboje. Celkově je bojový systém v Xenosáze jedním z nejhlubších a nejzábavnějších, jaké kdy japonská RPG nabídla.

Xenosaga 2 bohužel trpí skutečností, že jde o druhý díl plánované trilogie (třetí epizoda je právě dokončována pro PS2, o dalších pokračováních pro PS3 se uvažuje). Především závěr příběhu tak působí poněkud useknutě, obzvláště v porovnání se špičkovým finále první epizody. Navíc autoři ustoupili masovému trhu a podávají příběh zbytečně polopaticky, takže až příliš připomíná Hvězdné války (užijí si ho i americké děti). Díky těmto dvěma skutečnostem zůstává trůn japonských RPG na PS2 obsazen Final Fantasy X, Xenosaga 2 skončila stříbrná a z bronzové příčky dotírá nedávné překvapení jménem Lucifer´s Call.

VERDIKT

8,5

Výprava
Příběh
Hratelnost

Nutná angličtina
Useknutý konec
Komerčnější přístup

Kyborgové, samurajové, andělé a mimozemšťané si to rozdávají v jednom z největších japonských RPG této generace konzolí. Povinnost pro fanoušky žánru a příjemně překvapující podívaná pro všechny ostatní.

KONKURENTI: Final Fantasy X **10** | Lucifer´s Call **9,0** | Xenosaga 1 **10**

Baten Kaitos

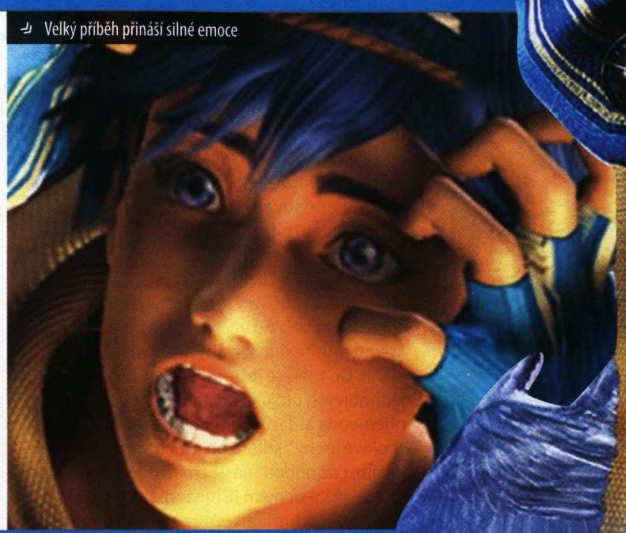
Anděl s jedním křídlem hledá ztracený oceán

Žánr RPG :: **Výrobce** Monolith :: **Distributor v ČR** Conquest :: **Homepage** batenkaitos.namco.com :: **Platforma** GC :: **Cena** 1 799 Kč

Vhodné pro: Snílky a milovníky nespoutané fantazie

Před příchodem současné generace konzolí jsme se s kolegou bavili o tom, které z nich dáme přednost. Nakonec jsme se shodli, že jako fanoušci japonských RPG půjdeme tam, kam půjde Final Fantasy. Jenže nic není tak jednoduché, kromě Playstation 2 se Final Fantasy objevila také na Gamecube (s podtitulem Crystal Cronicles). Nyní se fanoušci Nintenda dočkali druhé dávky pořádného japonského RPG. Baten Kaitos není výjimečná hra žádnou náhodou. Za tímto titulem totiž stojí Monolith, stejný autorský tým, který stvořil Xenoságu.

Během velké války dobra a zla zničila démonická entita jménem Malpercio Zemi a vysála všechny oceány. Démona se podařilo uvěznit do pěti magických kamenů a lidé se naučili žít na zbytcích kontinentů, plachtících mezi mraky nekonečnou oblohou. Evoluce jim následně darovala křídla. Jenže nové impérium lidí démona znovuzpůsobilo. Chystá se nová bitva, v níž půjde opravdu o všechno. Jedinou nadějí je různorodá skupinka dobrodruhů okolo sobeckého a nezkrotného mladíka Kalase, jenž přišel během vyvraždění rodiny o jedno křídlo.



Velký příběh přináší silné emoce

Hra vás provede nádherně vykresleným fantasy prostředím

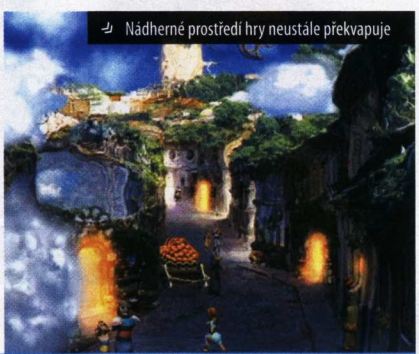
JAPONSKÁ FANTAZIE

Japonsko je pro našince ztělesněná exotika. Také díky tomu jsou obrazy japonských chrámů či starobylých kostýmů tak fascinující. Ve fantasy RPG je ovšem tahle divotvorná krása dovedená na maximum a nespoutaná fantazie tvůrců vás ohromí na každém kroku. Vedle Final Fantasy je Baten Kaitos jedním z těch uměleckých děl, před kterými člověk zkrátka musí hluboko smeknout.

Příběh sice příliš originality nepobral, ale snad ještě nikdy jsme klasické klišé neviděli v podání tak nádherné grafiky.

Hráčova družinka se pohybuje neskutečně detailně vykresleným fantasy prostředím, do jehož designu tvůrci vložili příslovečnou japonskou fantazii. Překrásně namalované lokace přivádí k životu plejáda ohromujícího množství animací: každičký list v korunách stromů se chvěje ve větru, vodní hladina se nepravidelně leskne, ptáci krouží po obloze… díky všemu pohybu vám vůbec nebude vadit, že je pozadí vlastně malované 2D (s několika vrstvami). Korunu tomu nasazují speciální grafické a světelné efekty, které z konzolí současné generace zvládá právě jenom Gamecube.

Každý z létajících kontinentů má vlastní mapu, po které se pohybujete, a když se vám zachce, můžete se vracet do již navštívených lokací. Nepřátele vždycky vidíte už zdálky, takže žádné náhodné souboje se nekonají. Souboje probíhají v 3D arénách na tahy a jejich jádrem je unikátní karetní systém. Karty zde reprezentují nejen zbraně nebo magii, ale také předměty. V soubojích navíc hrají roli nejen jednotlivé elementy, ale také čísla v rohu jednotlivých karet – správnou posloupností můžete dosáhnout mimořádného komba. Bojový systém i vylepšování postav zajišťují svěží a nápaditou zábavu po celých 50 hodin.



Nádherné prostředí hry neustále překvapuje

VERDIKT

8,3

\+ Nádherná grafika
\+ Kouzelná hudba
\+ Chytlavá hratelnost

\- Neoriginální příběh
\- Vyšší obtížnost
\- Nutná angličtina

Na pohled i na poslech nádherná pestrobarevná fantazie, plná charismatických postav. Hratelnost těží z originálního karetního systému a zaručuje všem fanouškům žánru výbornou zábavu.

KONKURENTI: Final Fantasy: Crystal Cronicles **8,0** | Final Fantasy X **10** | Xenosaga 2 **8,5**

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Vede svůj druhý život v japonských RPG

Genji: Dawn of the Samurai

Smrt pod rozkvetlou sakurou

Žánr Akce ⁃ **Výrobce** Game Republic ⁃ **Distributor v ČR** Sony ⁃ **Homepage** www.gamerepublic.jp/products.html ⁃ **Platforma** PS2 ⁃ **Cena** 1 799 Kč

Mírné odpolední slunce nesměle proniká korunami plnými podzimním dotykem zbarvených listů. Jemný vánek strhne ze stromů několik listů a ty pozvolna klesají k zemi. Pár jich spadne do vlasů samuraji, stojícímu pod stromy. V jeho očích je patrná koncentrace, ruce na jílcích svých katan. Okolo něj opatrně krouží šest protivníků s pestře zbarvenými róbami, zbraně v rukou. Švih, švih, švih, plesk! Samuraj zvolna skrývá meče, přes záplavu žlutého listí na zemi se zvolna rozlévá jezírko krve z šesti těl rozsekaných nepřátel.

Genji: Dawn of the Samurai přináší klasickou third-person akci z prostředí starověkého Japonska, ne nepodobnou legendě jménem Onimusha. A to je největší slabina i síla hry: sice nepřináší takřka nic nového, na druhou stranu se všechny použité aspekty podařilo zkombinovat do chutného koktejlu zábavné řezanice. Ocitáte se v Japonsku koncem 13. století, kdy rod Heishi v cestě za absolutní mocí takřka zcela zdecimoval rod Genji. Jmenujete se Yoshitsune a patříte mezi jednoho z posledních bojovníků Genji. Je jen na vás a vašem pomocníkovi jménem Benkei, abyste zamezili zlotřilým Heishi v získání magických kamenů Amahagane. Díky nim by totiž nabyli neuvěřitelné síly.

Během své cesty navštívíte množství zajímavých lokací, od nádherných podzimních exteriérů, přes zasněženou krajinu, až po zapadlé kláštery, vesnice a monumentální paláce. Yoshitsune a Benkei jsou víc než jen zdatnými bojovníky. Ovládají tajemnou sílu Kamui, která jim dovoluje porazit jakoukoliv přesilu. V okamžiku, kdy zabíjením protivníků nabijete ukazatel, můžete zpomalit čas. V graficky impresivním efektu se na vás vrhají protivníci, ovšem vy dokážete odrazit jejich útok a přitom je jednou ranou zabít. Stačí jen v pravý okamžik zmáčknout tlačítko objevivší se na obrazovce. Se správným časováním lze postupně zabít třeba i deset protivníků.

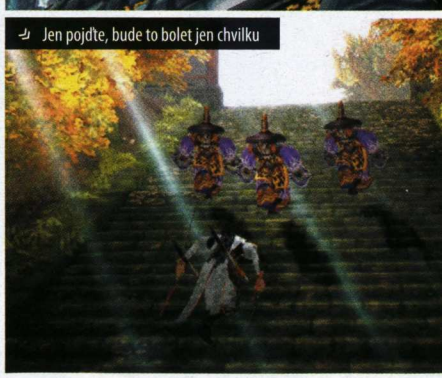
Ovšem i prosté sekání do nepřátel je zábavné a hratelné. Ovládání netrpí zbytečnou komplikovaností, vše je rychlé a intuitivní. Případný stereotyp z prosekávání se zástupy běžných jednotek spolehlivě boří poměrně časté a hlavně neskutečně zábavné boje s bossy. Hlavní postavy lze takřka celou dobu volně střídat, hru zpestřují i jednoduché RPG prvky. Základní vlastnosti postav ovlivňujete vybavením, které si koupíte či najdete, a pomocí speciálních kamenů.

Grafika patří mezi nejsilnější stránky hry. Prostředí i postavy vypadají perfektně, animace nabízí kvalitu srovnatelnou s mistry oboru. Hudební doprovod svojí epičností jako by vypadl z filmu Poslední samuraj a zvuky na tom nejsou o nic hůř.

Do tohoto okamžiku solidní hru však dekapituje neuvěřitelně krátká herní doba, která nepřesahuje hranici 6 hodin. Trestuhodně málo a navíc se problém herní délky odráží na slabě rozvinutém příběhu. Pramalá replayabilita a zmiňovaný nedostatek inovací pak sráží hodnocení ještě níž. Škoda, Genji měl velký potenciál.

V jeho očích je patrná koncentrace, ruce na jílcích svých katan

Boje na střechách, jako z filmu



Jen pojďte, bude to bolet jen chvilku

AKIRA KUROSAWA – REŽISÉR SAMURAJŮ

Zajímá vás tématika samurajů? Sežeňte si samurajský film od proslulého japonského režiséra Akiry Kurosawy. Pokud to náhodou nevíte, jeho Sedm samurajů se stalo předlohou westernu Sedm statečných. Za pozornost stojí také třeba filmy Ran, Yojimbo či The Hidden Fortress. Kurosawa natočil i spoustu dalších snímků, které navždy zůstanou ve zlatém filmovém fondu.

VERDIKT

7,1

⊕ Nádherná grafika
Kamui efekt
Epická hudba
Svižná hratelnost

⊖ Krátké, velmi krátké
Neoriginální
Nerozvinutý příběh

Nádhernou grafiku doprovází solidní hratelnost, vše ale z rozletu sráží krátká herní doba a nulová originalita.

KONKURENTI: God of War **9,6** | Devil May Cry 3 **9,1** | Onimusha 3 **8,0**

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Znova si jen hraje a nezlobí

Vhodné pro: Samuraje, kterým nevadí nedostatek originality

Soul Calibur 3

Souboje dvou jedinců, kteří mistrně ovládají bojová umění, ještě nikdy nebyly tak…

Žánr Bojovka **Výrobce** Namco **Distributor v ČR** Sony
Homepage soulcalibur3.namco.com, www.soulcalibur-3.com
Platforma PS2 **Cena** Neoznámena

Herní trh bojovek je rozdělen mezi tři tituly, z nichž každý má „to" své. Virtua Fighter je pro hardcore hráče a nabízí nejkomplexnější, nejrealističtější, nejpropracovanější a nejsložitější herní systém. Tekken je určen masám. Nabízí vyvážený kompromis mezi zábavností, obtížností a realističností, oděný ve stylovém obleku. Soul Calibur se pyšní nejdravější hratelností, nezatíženou ohledy na nic jiného než na zábavnost a grafiku, která reprezentuje absolutní špičku své doby.

Zmíněné rozdělení platilo léta. Právě nyní ale byla rovnováha narušena a boj o přízeň hráčů začíná nanovo. Zatímco Tekken 5 se odklonil od zaběhnutého stylu a nabídl hratelnost, která se blíží Soul Caliburu, SC3 se pokouší zaútočit na své konkurenty zbraněmi, o nichž se až dosud nemluvilo.

Po nádherném SC2 a Tekkenu 5 se nikomu nechtělo věřit, že by se do SC3 dalo ještě něco zlepšit (zvláště vyjde-li na PS2 a nikoliv na PS3). Ale ouha. SC3 je znovu o kus dál než jeho předchůdci. Zlepšila se grafika postav i arén, autoři si pohráli s animacemi jednotlivých pohybů, které nyní vypadají plynule a ladně. Až uvidíte hru špičkových hráčů, budete mít pocit, že jde spíš o tanec než o boj.

SC3 sliboval, že představí dosud nejlepší hru pro jednoho hráče, jakou jsme kdy viděli. Slovo dodržel. Základem je mód Tales of Souls, ve kterém můžete projít příběhem herních postav. A co víc – můžete jej i ovlivnit. Hra vám každou chvíli nabídne možnosti, jak se zachovat, a podle vaší volby se příběh dále rozvíjí. Klíčové momenty jsou navíc vyprávěny pomocí animací a nikoliv textů.

Až uvidíte hru špičkových hráčů, budete mít pocit, že jde spíš o tanec než o boj

To vše byl ale jen začátek. Dalším módem je Character Creation, který umožňuje přesně to, co napovídá jeho název: vyberete si jedno z 12 povolání, od nějž se odvozuje bojový styl, pohlaví atd. Pak si můžete začít hrát se vzhledem postavy – od barvy spodního prádla, kůže nebo očí až po to, jaké brnění (a jestli vůbec nějaké) bude mít na sobě.

Na tvorbu postavy navazuje mód Chronicles of the Sword, který představuje mix mezi taktickou hrou, RPG a bojovkou. Stanete se generálem armády jednoho ze tří znesvářených států a jdete po příběhové linii bojovat za čest, slávu a přežití. Na mapě každé mise jsou cesty, po nichž se můžete pohybovat, a pevnosti, které je třeba dobýt. Vy a vaši podřízení se musíte zmocnit hlavní pevnosti nepřítele a nenechat padnout tu svoji.

S každým vítězstvím získáváte zkušenosti, které zlepšují základní statistiky – sílu, odolnost, HP (životy) a rychlost. Změny a vylepšení se skutečně projevují – nedivte se proto, že hráč na levelu 89 vyřídí pápěrku na 8. úrovni jedinou ranou. K tomu všemu musíte připočítat také Practice, různé varianty VS (duelu), Soul Arenu, kde plníte nejrůznější úkoly. A obchod. Za každé vítězství získáte peníze, za které nakupujete speciální zbraně či nové části oblečení pro editovatelné postavy.

Ve více lidech je SC3 ještě lepší než předchozí díly. Úžasná grafika, dravá hratelnost a perfektně zvládnuté animace postav nabízejí (v kombinaci s tvorbou svého vlastního bojovkového já) možnosti, o nichž se nám prozatím nesnilo. Soul Calibur 3 je ale především a hlavně zábavou na dlouhé a dlouhé hodiny.

JAK JDE ČAS

Soul Blade, první díl série, vyšel v roce 1997 a představoval absolutní špičku grafiky své doby. Všichni hráči bez rozdílu věku, vyznání a platformy na něj v nevěřícném úžasu vydrželi zírat celé hodiny, když se někde objevil. Že tomu při pohledu na ilustrační obrázek nevěříte? To klidně nemusíte, ale to je asi to jediné, co s tímto faktem můžete dělat.

Ano, tohle je pořád ještě PS2

Tira používá obruč oboustranně obroušenou....

VERDIKT

8,7

+ Grafika
+ Singleplayer
+ Zábavnost
+ Hratelnost

– Opakující se animace v Tales of Souls
– Poslední bojovka na současné konzole

Hra o stylu, zábavě a hratelnosti, která nezná hranic. Perfektní zábava pro všechny, kteří nechtějí strávit celý život tréninkem jediné hry, ale kteří si chtějí užívat hned.

KONKURENTI: Tekken 5 **8,5** | Virtua Fighter 4: Evolution **8,5** | Mortal Kombat Deception **6,4**

Vhodné pro: Esteticky laděné masakrátory

Martin Boček, redaktor
Honki no tatakau misetemorauze! (hraní her ho vůbec neovlivnilo)

007 From Russia With Love

James Bond se opět hlásí do služby

Žánr Akce z pohledu třetí osoby **Výrobce** EA **Distributor v ČR** Conquest **Homepage** www.eagames.com **Platforma** PS2, Xbox, GC, PSP **Cena** 1 799 Kč

Hry na motivy filmů s tajným agentem 007 vychází v posledních letech se stejnou frekvencí, jako například hry podle Hvězdných válek. Pátý pokus na PS2 nás zavede nejhlouběji do bondovské historie. Film „From Russia With Love" byl natočen již v roce 1963 a šlo o druhý film v sérii, v němž ztvárnil hlavní roli Sean Connery. Tento slavný herec (a dost možná vůbec nejoblíbenější agent 007) se nyní na povel EA vrátil, aby hrál sám sebe v herní adaptaci původního filmu. Většinu lokací, postav a akcí ve hře tak mohou fanoušci snadno identifikovat, nicméně několik pasáží je zcela nových.

Příběh se odehrává přímo v roce 1963, jeho ústředním motivem je studená válka. Vývojáři dokázali perfektně zachytit dobovou atmosféru, ať již se to týká lokací, kostýmů nebo vozidel. Všechny ingredience z filmu zde najdete v původním stavu, včetně nebezpečně krásné dvojité ruské agentky či exotických lokací, jako je Istanbul či Orient Express. Pro fanoušky filmové předlohy jde zkrátka o dokonalé vzkříšení jejich modly a nostalgie je zasáhne přímo do srdce.

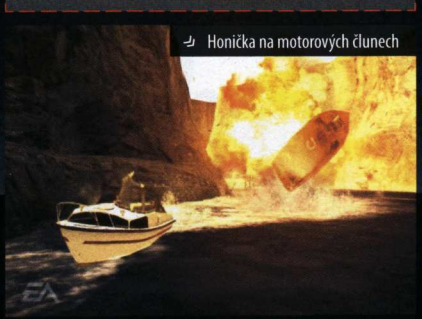
Z pohledu hráče je nový Bond především o akci, nicméně kombinuje také stealth a jízdní pasáže. Nejen kamerou umístěnou za zády hlavního hrdiny, ale celkovým systémem hratelnosti připomíná předchozí hru ze série, Everything or Nothing. Bohužel se jí ale nedaří být stejně pestrá a zábavná. Proti nezapomenutelné jízdě mexickým městem v tanku, honičce vrtulníků v kaňonu nebo skrz nelineární bludiště na motorkách z Everything or Nothing staví From Russia With Love pouze pasáž v autě a na motorovém člunu. Vůbec nejpůsobivějším momentem v celé hře je let na tryskovém batohu.

Na druhou stranu přináší nová hra systém vylepšování zbraní a přístrojů, zavánějící RPG žánrem. Dle efektivity průchodu úrovněmi jsou hráči přidělovány body, za které může vylepšovat vlastnosti typických bondovských přístrojů (hodinky s laserem, dálkově ovládaný model vrtulníku s výbušninou, tryskový batoh) a všech jeho zbraní (průraznost střel, kadenci, velikost zásobníku atd.). Kromě toho je možné plněním určitých kritérií v rámci misí odemykat rozličné filmové, dokumentární i hratelné bonusy, takže po dohrání všech 16 úrovní hry má hráč dostatek zábavy ještě na nějakou dobu. Přesto se nemohu zbavit dojmu, že po vynikající Everything or Nothing série opět přešlapuje na místě.

Fanoušky zasáhne nostalgie přímo do srdce

VYBERTE SI SVOJI BOND-GIRL

K filmové sérii o agentovi 007 neodmyslitelně patří krásné ženy, které do filmu většinou vtančí již během úvodních titulků a během příběhu pak Bondovi buďto kladou do cesty rafinované pasti, nebo pro něj z lásky umírají. Postava Tatiany byla ve filmu i ve hře ztvárněna italskou herečkou Danielou Bianchi (kromě jiného bývalá Miss Řím). Tatiana je neodolatelná nejenom díky své kráse, ale také pro schopnost vydat spojencům dekódovací přístroj Lektor, jenž může zcela zvrátit průběh studené války.



Honička na motorových člunech

Ano, opravdu jsem to já, mladý Sean Connery

Není nad pořádnou brokovnici a pravou blondýnku

VERDIKT

7,3

+ Věrnost předloze
+ Jedinečná atmosféra
+ Sean Connery

− Neoriginálnost
− Průměrnost
− Předvídatelnost

Dokonalá adaptace filmu dojme všechny fanoušky, ale pro ostatní jde pouze o slušnou akční hru. Vedle kolegů z branže, jako jsou Solid Snake nebo Sam Fisher, nemá staroušek Bond šanci.

KONKURENTI: Metal Gear Solid 3 **10** | Splinter Cell 3 **9,1** | Batman Begins **7,3**

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Vede svůj druhý život v japonských RPG

Vhodné pro: Fanoušky MI6 a anglického čaje

WOW!

Nejsilnější herní zážitek měsíce

Nikoliv náhodou pojmenovala Sony hlavní procesor PlayStation 2 „Emotion Engine" (lze volně přeložit jako „stroj na emoce" nebo ještě volněji „hnací motor pocitů"). Hry stále účinněji vyvolávají silné emoce u hráčů, což způsobují dva faktory: jednak je mnoho her japonského původu a navíc se hry díky své povaze obecně snaží vyvolávat filmové dojmy a zážitky.

Na této stránce si budeme pravidelně popisovat nejsilnější zážitek z aktuální hry. Platí ovšem pravidlo, že pro hru důležitý zvrat v příběhu vám v žádném případě neprozradíme. Chceme vám ale ukázat, jak báječné momenty je dnes možné při hraní zažít!

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Vede svůj druhý život v japonských RPG

Japonské hvězdné války – Xenosaga 2

Pokud se zeptáte jakéhokoliv fanouška RPG žánru, odpoví vám bez váhání, že jednou z klíčových vlastností těchto her je silný příběh. Dobrý příběh tvoří především chytrá zápletka a propracované postavy, skrz jejichž emoce příběh prožívá i hráč. Japonští herní vývojáři ovšem moc dobře vědí, že součástí strhujícího a nezapomenutelného příběhu by mělo být také ohromující podání. Ty největší a nejdražší z japonských RPG her tedy nabízí extrémně kvalitně renderované filmové pasáže, doprovázené symfonickou hudbu nebo chorály. Zážitek z takové podívané snese srovnání pouze s těmi nejdražšími hollywoodskými filmy. V herním světě jej dlouhodobě nabízí pouze série Final Fantasy. A nyní také Xenosaga.

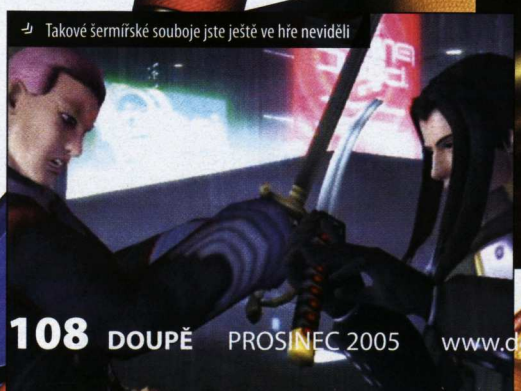
Již na úplném začátku příběhu (v případě evropského vydání během úvodních minut čtyřhodinového filmu sestříhaného z Epizody 1) se takové monumentální podívané dočkáte. Během vykopávek v Káhiře odhalí velký tým archeologů obří kamenné desky s tajemnými rytinami. Po aktivování centrálního mechanismu záhadné technologie se rytinami rozlije zářící energie a dojde ke spuštění gigantické mašinérie, instalované všude pod povrchem oblasti vykopávek a dokonce také pod blízkým mořským dnem. K obloze za silného zemětřesení vystoupají gigantické kamenné kvádry a monolity, na jejichž vrcholu se aktivuje dimenzionální trhlina, z níž se vynoří původní monolit, Zohar. Ten následně spustí biblickou potopu a konec světa začíná… to vše je podáno strhující filmovou pasáží s nádhernou hudbou londýnského symfonického orchestru.

Podobných výpravných pasáží je ve hře celá řada a na většinu z nich jen tak nezapomenete. Ať již jde o první velký souboj flotily lidských válečných křižníků s rojem biomechanických nestvůr Gnosis nebo o vizuálně jedinečnou honičku znepřátelených stran v časoprostorovém tunelu. Tvůrci Xenosagy kombinují nápaditý design vesmírných lodí a obřích robotů s biblickými odkazy a výsledkem je unikátní podívaná, připomínající nejslavnější anime film Neon Genesis Evangelion nebo právě Hvězdné války (na nové sérii se ostatně podílelo mnoho japonských designérů). Hra samotná nabízí desítky hodin chytlavé hratelnosti, tvořené komplexním bojovým systémem, tunami vedlejších misí nebo pestrým rozvojem postav, nicméně hodiny strhujících filmových scén vám nejspíše utkvějí v paměti nejsilněji.

Vrcholným zážitkem v druhé epizodě Xenoságy pro mne byla filmová pasáž, v níž nad orbitem planety Miltia bojují masivní flotily církevních a republikánských křižníků. Kamera divoce prolétá mezi proplétajícími se bojovými stíhačkami, na pozadí se ostřelují a explodují velká mateřská plavidla. Do toho se náhle začne trhat na kusy planeta, nad kterou boje probíhají. Z gigantických trhlin v jejím povrchu se začnou v gejzírech lávy klubat obrysy nejstrašlivější biomechanické hrůzy v celé hře. Okamžik, kdy poprvé rozepne svá křídla a setřese ze sebe zbytky zničené planety, si budu pamatovat zřejmě napořád. Podobné scény v žádné americké ani evropské hře nenajdete a také díky nim je Xenosaga 2 pro mne jasným favoritem tohoto čísla Doupěte.

V gejzírech lávy se klubají obrysy děsivé biomechanické hrůzy

Další zničená planeta


Takové šermířské souboje jste ještě ve hře neviděli

Biblických odkazů je Xenosaga plná

jediný odborný časopis o mobilech

než si koupíte nový mobil přečtěte si nové Mobility

TELEFONY TESTUJEME!

v každém čísle
DÁREK ZDARMA

testy všech
NOVÝCH MOBILŮ

přehled
PARAMETRŮ A CEN

služby
MOBILNÍCH OPERÁTORŮ

o mobilech víme vše

Listárna

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

Zpovědí k nám do redakce dorazilo mnoho, byly zoufalé i vychytralé, ale žádná nepředčila dopis měsíce – těžkou kritiku od jednoho z našich čtenářů. Pojďte se společně s námi podívat, jak a jestli těžkou palbu argumentů ustála naše redakce.

DOPIS MĚSÍCE – „Těžká kritika"

Jestli jste se lekli mého nadpisu, udělali jste jedině dobře. Nejsem člověk, který umí chválit, ale raději kritizuji. Proto ani vás neušetřím (a kromě toho si myslím, že chválit nemá cenu). Na Invexu jsem sice nebyl, v Rusku také ne a ani 60 mi ještě nebylo, ale i přesto pro vás mám několik nápadů a připomínek.

[!] Konečně někdo, kdo rád kritizuje. Vidíte, nejsem v tom sám! (poznámka šéfredaktora z redakční porady)

Když jsem si přečetl první číslo, byl jsem nadšený: skvělé články „Spikli se proti GTA", studie na téma „Počítačový hráč" a souboj Hry versus Skutečnost. Od té doby jsem však žádné podobné články nezaznamenal a nakonec zmizel i můj oblíbený souboj. Jediné, co mně na vás od začátku vadilo, bylo neskutečné množství reklam a rubriky Hardware a Konzole s jejich hrami. Oběma rubrikám bych věnoval každé jednu stránku a Doupě bych rozdělil na dva časopisy, jeden o PC hrách a druhý o konzolích, protože si stejně myslím, že většina lidí, co si kupuje Doupě za skvělých 29 Kč, nemá na to, aby si koupili PC i konzole.

[!] Doupě bylo, je a bude multiplatformní časopis, protože – a to si veřejně přiznejme – PC je jen jednou z herních platforem. Proto vám budeme přinášet informace primárně o zajímavých hrách, nezávisle na jejich původu. V době, kdy prim hrají multiplatformní tituly, ostatně škatulkování podle zařízení ztrácí svůj význam. A co se týče zajímavých a netradičních článků, pořád věřím, že jich Doupě přináší dost a dost. Konec konců, pokud jde o kontroverzní články jako Spikli se proti GTA, ty každý měsíc vynahrazuje Pavlač a další. Souboj her se skutečností nebyl čtenářsky tak úspěšný, jak jsme čekali, a proto jsme tuhle rubriku museli chtě nechtě utratit.

Po osmi měsících jsem se konečně rozhodl a předplatil jsem si Doupě i s DVD. Byl jsem však velmi zklamaný. První číslo mi přišlo s měsíčním zpožděním a druhé sice přišlo v den vydání, ale DVD bylo bez krabičky, a když jsem si přečetl , že obsahuje 30 freeware her, z nichž většina je stejně nudná a trapná jako reality show Big Brother. Navíc jsou tak velké, že si je i se svým pomalým internetem můžu stáhnout během hodiny. Měl jsem chuť to „dývko" vyhodit z okna. Vím, že teď asi brečím na špatným hrobě nebo spíš píšu na špatnou adresu, ale nemohl jsem si to odpustit.

[!] První číslo vám přišlo se zpožděním nejspíše proto, že platba za předplatné dorazila na náš účet až po uzávěrce (a váš výtisk tudíž neodešel s první várkou pro předplatitele). Ale ani to nás neomlouvá: Doupátko k vám mělo dorazit mnohem dřív. Co se DVD týče, pevně věřím, že dvanácté i každé následující číslo Doupěte vám špatný dojem plně vynahradí – konec konců o Vánocích si můžete vyzkoušet skvělou Koreu a v lednu pro vás chystáme legendárního Caesara III.

Nakonec tu pro vás mám řadu inovací a změn, které bych rád viděl ve vašem časopise, např. bych více zvýraznil „Vhodné pro", jak tomu bylo dříve, a k rubrice „Řítí se na nás" bych přidal internetovou stránku hry a stránku, kde se dá stáhnout demo nebo alespoň screenshoty.

[!] Vhodné pro bylo jedním z prvků, který podle nás kazil vzhled časopisu – Doupě půjde do budoucna cestou mnohem stylovějšího a čistšího layoutu, o čemž vás přesvědčí už následující číslo.

Upravil bych také hlasování o hře Doupěte na Hitparádu všech her v Doupěti a umožnil bych hlasování na internetu. Dále bych Doupě rozdělil na polovinu např. 50 str., 4,5GB, 20 Kč bez a 50 Kč s DVD a vydával bych to každých 14 dnů, protože některé demoverze jsou někdy 3 týdny staré. Také bych přidal nové rubriky: „Bleskem ze světa mobilů a filmů", „Přehled turnajů a LANpárty", „Recenze staré, ale stále dobré hry" a rubriku „Z fan stránek", např. jsem se od vás nedozvěděl, že se chystá datadisk k Mafii (opravte mě, jestli se mýlím, nemám totiž všechny čísla). Občas by také určitě neškodilo dát do časopisu nějaký ten lehčí testík na téma počítačových her: Každý se přece rád dozví, jak je chytrý.

Mikroskop – hry pod čtenářským drobnohledem

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmatchi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

[!] Testík na téma počítačových i konzolových her pro vás chystáme, a dříve či později se ho dočkáte. Možná k němu zveřejníme i redakční výsledky. Věřím, že mě mé ovečky nezklamou a dokáží, že k práci recenzenta patří i přehled o herním dění.

Jestli jste se prokousali mojí „Těžkou kritikou" až sem, patří vám můj obdiv. Možná si říkáte: když je tak chytrý, ať si založí vlastní časopis a neotravuje nás v Doupěti, ale opak je pravdou. Váš časopis je skvělý a především rubriky: „Začínáme hrát", „Top 10", „Progaming" a recenze s vtipnými fotoseriály. Jednoznačně nejlepší časopis za nejlepší cenu. JEN TAK DÁL!

Tímto končí můj oficiální dopis do Listárny. V příloze jsem si dovolil tuto „těžkou kritiku" dát do formátu Word a také jsem přiložil takový mini časopis Doupě, ve kterém jsem si dovolil použít navrhované inovace, u prohlížení doporučuji velikost stránky 68%.

Martin Bárta

[!] Děkujeme za závěrečnou pochvalu. Nápady, které jste nám poslal, si dovolujeme zvěčnit – alespoň na stránkách Doupěte. A jestli se některý z nich objeví na stránkách Doupěte? Inu, kdo ví.

Konkurz na redaktory

Zdravím redakci Doupěte!
Jste nejlepší z nejlepších a hlavně jste levní. Bohužel se asi budu muset zapsat do konkurzu do VyVolených, protože jinak si vaše předplatné na dva roky za 998 Kč nebudu moci dovolit (při mých studentských příjmech). A přitom by stačilo na-

Zpovídejte se svému šéfredaktorovi

Jak už jsme vyhlásili v úvodníku předminulého čísla, všichni pisálci a pisatelé mohou získat doživotní předplatné Doupěte i trojici her. Postačí jim k tomu troška snahy a nejlepší dopis na téma Zpověď svému šéfredaktorovi. Představivosti se meze nekladou a pokud vás také inspirovaly nové české reality show, víte, jakým směrem se musíte ubírat. Své dopisy posílejte na dresu redakce nebo mail **dopisy@doupe.cz**.

psat, jak jste skvělí, jak nesnáším vaši konkurenci a jak se chystám si vás předplatit, taky že Invex byl naprosto dokonalý (a že se nedá srovnat ani s E3) a předplatné mám v kapse. I když je to všechno naprostá pravda, tak nějak cítím, že dvouleté předplatné nezískám.

[!] Nevzdávejte se hned na začátku dopisu. Vyhrát může každý a nemusí nám psát, jak jsme skvělí – ona kritika je mnohdy užitečná věc.

Možná předplatné nezískám, ale rozhodně to zkusím – protože jste nejlepší recenzentský tým v ČR a já chci jen to nejlepší. Rád bych kdybych si každý měsíc vychutnal nejlepší dávku recenzí a nejlépe zpracovaných screenshotů, co mi dnešní trh může nabídnout. Chtěl bych se zeptat, jak přibíráte nové recenzenty? Na konkurz? Mám návrh: mohli byste vyhlásit čtenářskou soutěž o nejlepší recenzi na nějakou hru. Vítězi by mohla recenze vyjít v časopise a tím by se mohl nějaký mladý a nadaný recenzent zviditelnit, asi tak jako ve VyVolených nebo v Big Brotherovi. A potenciálně by se i mohl dostat šanci stát se součástí něčeho tak skvělého, jako je Doupě.

[!] Nové recenzenty přibíráme vždy a všude – stačí mít dostatečný talent, zkušenosti a umět psát. A to není málo. Díky za námět k soutěži, možná opět oživíme myšlenku „Doupě hledá superredaktora" – nechejte se překvapit. Prozatím podobnou funkci plní rubrika Mikroskop.

Taková jest má zpověď „našemu pastorovi" a doufám, že se mého návrhu chytnete a zrealizujete ho. Nechť zvítězí ten nejlepší!

Držte se a pište dál tak bravurně jako doposud!

Jakub Zábranský

P.S.: Mé TOP 3 by vypadalo asi následovně:
1) Red Dwarf, protože chovám bláhovou naději, že za tři miliony let, co jsme pryč, lidstvo přestalo válčit, vyléčilo všechny choroby a podařilo se mu zjednodušit formulář daňového přiznání :-)
2) BFME 1 a v budoucnu jistě i 2
3) Quake 4, mnou očekávaná hra

Mikroskop – Prince of Persia: Warrior Within

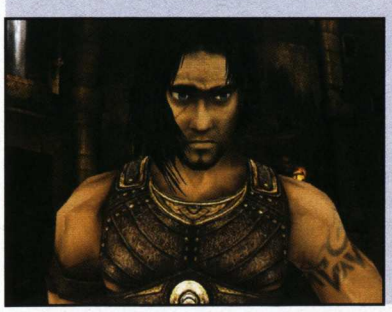
Perský princ. Hra s velmi bohatou historií odstartovala v roce 2003 novou sérií dobrodružství. První díl s podtitulem Písky času jsem shodou náhod nehrál, o to větší překvapení pro mě byl druhý díl, v němž princ ve svém nitru objevil válečníka. Pokračování mě absolutně pohltilo, o čemž svědčí i moje ochota stahovat demoverzi 13 hodin (mám hrozně pomalý internet).

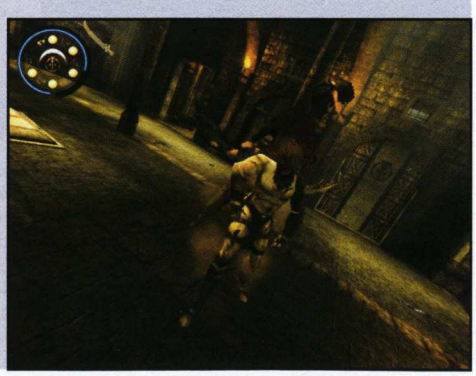
A jaké jsou moje dojmy z hry? No přece vynikající! Dokonale promyšlená zápletka dokáže zmást nejednoho člověka, postupem času se začne rozplétat a musím přiznat, že ještě žádná jiná hra mě svým finálním filmečkem tak nenavnadila na pokračování. Někomu vadí neustále pobíhání po stejných lokacích a občasné vrtochy kamery, hra má ale mnohem víc pozitiv, které zpříjemňují už tak skvělý zážitek. Jako první si zaslouží vyzdvihnout dokonalý soubojový systém FFF. Už od začátku, s prvními stisky kláves, se můj princ statečně probíjel hordou nepřátel s pomocí krásných komb. I když jsem ani nevěděl, jak jsem k tomu dopomohl, výsledek stál za to.

Systém FFF obsahuje mnoho různorodých útoků, při kterých můžete využít zbraně nebo i okolí, příp. Písky času. Mně osobně se nejvíc líbí roznožka, při které se princ začne točit na rukách a seká do všeho kolem sebe. Složení nepřátel je velmi pestré, nechybějí souboje s bossy (grr, to jsou nervy), jako jsou griffin nebo obr, často bude ale vaším největším nepřítelem prostředí Ostrova času, plné smrtících pastí. Na Ostrov zavítáte kvůli přání změnit svůj osud, podle něhož má princ zabít strážce času, Dahaka. S ním se během hry několikrát střetnete, avšak vždy bude třeba vzít nohy na ramena a rychle utíkat. Pouze v případě když se dočkáte „lepšího" konce (tedy nezemřete cestou), vlastnoručně budete moci tohoto temného bídáka zabít.

Po několikanásobném dohrání pochopitelně objevíte na tváři druhého prince menší chybičky. V grafice, zvucích anebo inteligenci nepřátel. Škoda, stačil by patch, který by je celkem jednoduše opravil, a hra by byla takřka dokonalá. Vývojáři se však asi soustředí hlavně na dokončení třetího dílu.

Peter Repáň





[!] Slabost pro Červeného trpaslíka sice dokáží docenit jen dva odpadlíci z celé redakce, ale jedním z nich je šéfredaktor. A i když dnes odchází vaše zpověď poražena jiným dopisem, odměníme váš dobrý filmový vkus alespoň ročním předplatným s DVD.

Přilétlo k nám UFO

Vážená redakce,
již mnoho večerů uplynulo od doby, kdy jsem si sedl ke svému PC a hrál pořád dokola ty samé hry a obdivoval jejich nadčasovost, stejně tak i prozíravost autorů. Patřil jsem i k těm, kteří strávili mnoho dlouhých chvil nad X-COM: EU a později i jeho pokračováním Terror from the Deep. Přestože jsem poté nebyl osloven třetím dílem, ve skrytu duše jsem doufal, že se najde někdo, kdo se ujme této série. Čas ukázal, že mé naděje nebyly plané. Jaké však bylo mé zklamání, když jsem strávil několik hodin nad českým volným pokračováním UFO: Aftermath a musel hraní přerušit kvůli stereotypu. Nějakou dobu mi trvalo přijít na to, v čem je chyba. Ta chyba je ve složitosti. Krása původních dílů tkvěla v jejich jednoduchosti – to je klíč. Náročnost proti hratelnosti.

[!] Ony rozporuplné pocity z českého UFO vládnou i naší redakci. Ale bez ohledu na věci, které se nám nelíbí (nebo líbí méně než u původního X-COMu), Altaři odvedli dobrou práci.

Já samozřejmě taky oceňuji práci, kterou čeští vývojáři odvedli na tomto projektu, a jsem hrdý na to, že další česká hra se může měřit s ostatními celosvětovými hrami. Právě proto jsem byl zvědavý, jak si vývojáři poradí s původními neduhy. Nyní se na scéně objevuje Doupě, recenze UFO: Aftershock a listopadové téma. O kvalitě článků raději pomlčím, jelikož vedle mě sedí skalní fanoušek konkurenčního časopisu a nerad bych ho ztrapnil svými názory o moudrosti jeho volby. My přece víme, kdo je jednička.

[!] Díky. Obecně nás potěšily ohlasy na minulé téma čísla – byly veskrze pozitivní, což zahřálo našeho sběratele sirek Petra Urbana u srdce víc než jeho malé dřevěné kamarádky.

Zpět k tématu. UFO: Aftershock vypadá jako nadějné pokračování, ale pochybuji, že se vyrovná původnímu X-COMu. Jaká škoda. Mnohem zajímavěji se mi proto jeví projekt UFO: Extraterrestrial, o kterém jsem doposud neměl ani ponětí – to je také hlavní důvod, proč vám píši. Chtěl bych vám proto poděkovat, že jste mi dali další důvod, proč nezahazovat PC a trpělivě vyčkávat na další probdělé noci.

Rád bych také ocenil celkovou kvalitu, kterou si Doupě udržuje a popřál mnoho úspěchů do budoucna. Předejte mé gratulace autorovi preview Gothic 3 – jedno z nejlepších, které jsem, kdy četl.

MKK

[!] Michael Stern přijal pochvalu skromně (také je konec konců skromný člověk), a tak vyřizuji jeho upřímné díky!

A opět jsme u konce. Vy se ale nevzdávejte, protože šance vyzpovídat se šéfredaktorovi pokračuje. A pokud se chcete pro změnu pobavit nad tím, jak šéfredaktor Doupěte obstál pod palbou vašich otázek, nalistujte Naostro.

Kompletní obsah Doupě DVD 12/05

Demoverze:

Cold War — cd3
Diplomacy
Earth 2160
Hello Kitty
Land of Legends
Need for Speed: Most Wanted — cd2
Polda 5 — cd2
Scratches
Splat Magazine Renegade Paintball
Super Stunt Spectacular
The Suffering 2: Ties That Bind
TOCA Race Driver 3
Trackmania Sunrise eXtreme
Venture Africa
X-Men Legends II:Rise of Apocalypse
Zoo Tycoon 2: Endangered Species

Videa:

80 Days
Age of Empires 3 — cd3
Battlefield 2: Special Forces
Call of Duty 2 — cd3
City of Villains
Condemned
Crashday
Curse of the Zombie Krauts
Elveon
Ex Machina
Free Running
Gang War
Gears of War
GUN — cd3
Kameo: Elements of Power
King Kong
LOTR: Battle for Middle-Earth II
Matrix: Path of Neo
Might and Magic: Dark Messiah
Monster Madness
Perfect Dark Zero
Prince of Persia: The Two Thrones — cd3
Project Gotham Racing
RF Online
Shadowgrounds
SpellForce 2: Shadow Wars
Star Wars: Empire at War
Super Taxi Driver 2006
The Movies
Titan Quest
Virtual Skipper 4
World of Warcraft
World of Warcraft: Burning Crusade

Patche:

Area 51 – patch v1.1
Brothers in Arms: Earned in Blood – patch v1.02
Dragonshard – patch v1.24b
F.E.A.R. – patch v1.01
Fahrenheit – patch v1.1
LOTR: Battle for Middle-Earth patch v1.03
NHL 06 – patch #3
Quake 4 – patch v1.0.4
rFactor – patch 1.04
Starship Troopers – patch v4.09.10
Stronghold 2 – patch v1.3.1
X3: Reunion – patch v1.2

Plné hry:

Korea: Forgotten Conflict — cd1
Ballerburg — cd1
Control Tower SFO

Korea: Forgotten Conflict

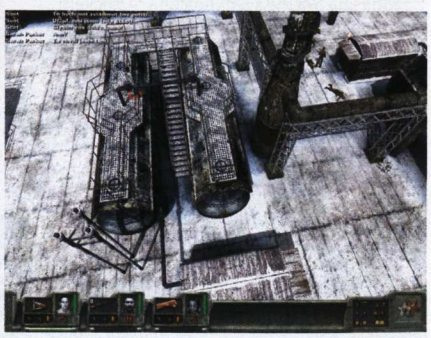
Verze Kompletně v češtině :· **Výrobce** Plastic Reality Technologies **Datum vydání** 11/2003

Poslední Doupě CD a DVD letošního roku přináší pomyslnou třešničku na dortu našeho dvanáctiměsíčního snažení. Ve spolupráci se společností Cenega se nám podařilo zajistit pro vás jedinečnou českou strategii Korea: Forgotten Conflict, která bývá mnohdy označována jako „česká odpověď na Commandos". Od této slavné španělské série ji ale odlišuje několik zásadních vlastností.

Tak předně, Korea je taktická strategie zasazená do období korejské války, tedy let 1950–53, kdy mezi sebou bojovaly strany Severní a Jižní Korea. Ve skutečnosti však šlo o konflikt idejí kapitalismu a komunismu, tedy Američanů a SSSR, podobně jako tomu bylo o mnoho let později ve válce vietnamské.

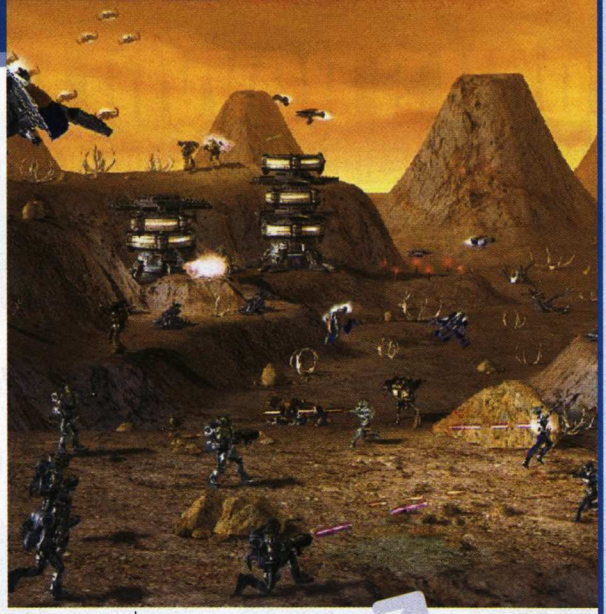
Ale zpět od dějepisu ke hře samotné. Podobně jako v Commandos ovládáte skupinku elitních vojáků, se kterými plníte nejrůznější úkoly. Můžete přenášet těla mrtvých protivníků, používat dopravní prostředky, plazit se, krčit se a tak dále, ale vždy se musíte snažit vyhnout tomu, aby vás protivníci zpozorovali. Ve hře existuje několik různých cest k řešení mise. Jak ale říká známé pořekadlo, nic není tak jednoduché, jak se může na první pohled zdát. Proto je dobré si postup vždy dopředu promyslet.

V ovládání (na rozdíl od většiny strategií podobného ražení) výrazně využijete klávesnici a klávesové zkratky. Myší ovládáte pohyb jednotek, zatímco na klávesnici se staráte o strategickou část hry, tj. rotaci kamery, označování více jednotek najednou apod. Pokud to vše zvládnete, budete si moct užívat nejen skvělou zábavu, ale také jedinečné grafické zpracování, které ve své době leckterému recenzentovi vyrazilo dech. Hra je samozřejmě kompletně v češtině, včetně dabingu.



Demoverze

V sekci demoverzí na vás čeká skupinka očekávaných pecek. Pojďme se nejdříve probrat těmi českými – vedle druhého dema vynikající stealth akce Cold War od českých Mindware Studios nechybí ani Polda 5 od Zima Software. Příznivci rychlé jízdy jistě nepohrdnou Need for Speed: Most Wanted, jednou z nejžádanějších her současnosti, případně demoverzemi TOCA Race Driver 3 a Trackmania Sunrise eXtreme. Pro menší hráče jsou připravena dema arkády Hello Kitty, simulátoru Wildlife: Venture Africa či akce Splat Magazine Renegade Paintball. Naproti tomu ti, kteří si libují v politických machinacích, asi raději sáhnou po propracované tahové strategii Diplomacy.



Need for Speed: Most Wanted

Nejočekávanější demoverze posledních týdnů přináší závodní nářez! Demo obsahuje několik druhů závodů: Quick Race, Tollbooth Challenge, Pursuit Length Challenge a Roadblock Dodge Challenge, k tomu navíc tři vozy. Pro klasiky je tu Ford Mustang, následuje Porshe Cayman a jeho vytuněný bratříček.

TOCA Race Driver 3

Zbrusu nové demo vynikajícího závodního simulátoru TOCA Race Driver 3 nabízí k odzkoušení Hondu Civic 2006 na okruhu Donington GP. TOCA 3 přináší vylepšenou grafiku, realističtější fyzikální engine i mnohem detailnější model poškození vozidel.

Earth 2160

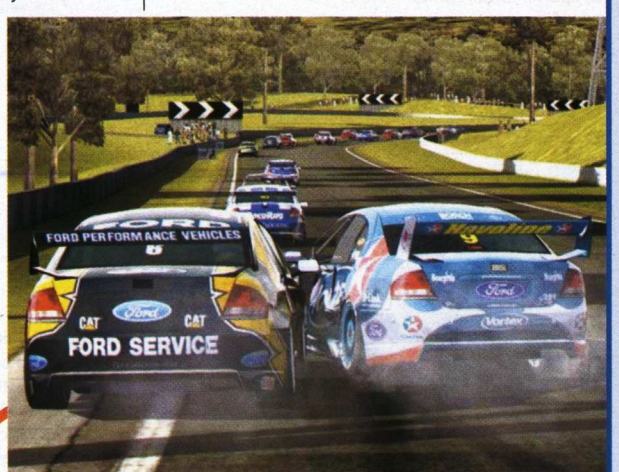
Demoverze vizuálně strhující realtime strategie Earth 2160 nabízí dvě mise – po jedné za strany Lunar Corporation a Eurasian Dynasty, každou však lze hrát maximálně 45 minut. I to je ale dostatečná doba na to, abyste si mohli ověřit, jak výjimečný počin v žánru RTS Earth 2160 je.

Videa

V sekci videí najdete ukázky z tak očekávaných titulů, jakými jsou Battlefield 2: Special Forces, Crashday, Elveon, LOTR: Battle for Middle-Earth II, Prince of Persia: The Two Thrones, Project Gotham Racing 3 či The Movies. Máme pro vás i několik filmečků v extra kvalitě!

Bonusové materiály a další

Tentokrát jsme pro vás řádně napumpovali i rubriku Bonusy, kde najdete kromě pravidelného pořadu ProGamers TV také zábavná videa či herní reklamy. Hutná je i sekce patchů, screenshotů a wallpaperů, které v menu DVD naleznete pod označením Ostatní.



Crush CD1
Glest CD3
I of the Enemy: Ril'Cerat CD3
Mobility CD3
Psychoboy 3D CD1

Filmové trailery:

An American Haunting
Firewall
First Descent
The Bench Warmers

Screenshoty:

Dreamfall
Dungeons & Dragons: Stormreach
Fantasy Earth
Splinter Cell 4
Starcraft: Ghost
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar
World of Warcraft: Burning Crusade

Wallpapery:

Pro Evolution Soccer 5 CD3
Civilization 4 CD3
Prince of Persia: TTT CD3
Quake 4 CD3

Servis:

Adobe Acrobat Reader 7.01 CZ
Codec Pack All in 1 6.0.2.7 CD2
DirectX 9.0c CD2
HyperSnap DX 5.6.05 CZ
IrfanView 3.95 CD2
MicroDVD 1.2 CD2
Nero 6 Ultra Edition 6.6.0.3
QuickTime 7.0 CD2
QuickTime Alternative v1.40
ScummVM emulátor 0.6.0 (win32) CD2
Total Commander 6.53 CD2

Bonusy:

ABCgames Cheater CD3
WinCheater
ProGamersTV #31
Ukázka dovedností procesoru Cell
Reklama na Xbox 360
Hitman naživo
MGS naživo
Reklama na Xbox 360 #2
Náruživý hráč

Ovladače:

ATI Catalyst 5.11 Win2K/Xp – Control Center
nForce v5.10 – WHQL Official
nForce v5.11 – WHQL Official
nForce4 6.56 64-bit Beta
nForce4 Standalone Drivers 6.39 W2K
nForce4 Standalone Drivers 6.39 WinXP
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 77.72 WHQL 2000/XP
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 77.72 WHQL 64bit
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 77.72 WHQL 9x/Me
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 78.01 WHQL 2000/XP
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 81.85 WHQL 2000/XP
Sound Blaster Audigy 2
Sound Blaster Audigy 2 – beta
Sound Blaster Live! & Audigy 1 Driver 5.12.01.0286
VIA AC97 5.80c
VIA Hyperion 4in1 drivers 455vp1

Do Nového roku s novým Doupětem!

116 stran • lepená vazba • převratný design • nové rubriky • plnohodnotná plná hra

Lednové Doupě plné změn a novinek vychází 17. ledna!
Přes spoustu vylepšení stále za skvělou cenu 39/99 Kč.

Plná hra ZDARMA: Caesar 3

Dodnes nepřekonaná strategie ze starověkého Říma ZDARMA v lednovém Doupěti Průměrné hodnocení ve světě: 90 %.

I v lednu se dočkáte recenzí očekávaných hitů! Vyzveme na souboj Prince of Persia 3 a podíváme se také na pěkně prohnilý zoubek zombiím z Resident Evil 4. Chystáme pro vás také první dojmy ze zázraku Gears of War pro Xbox 360. Jak vypadá vzpoura nové generace herní zábavy?

To vše a mnohem víc v lednovém Doupěti

Hitparáda

Zvolte nejlepší hru Doupěte a získejte dvouleté předplatné Doupěte!

Civilization 4 (A)
Recenzi hry najdete na straně 42
Hodnocení Doupěte: **8,7**

Call of Duty 2 (B)
Recenzi hry najdete na straně 46
Hodnocení Doupěte: **8,7**

The Movies (C)
Recenzi hry najdete na straně 50
Hodnocení Doupěte: **7,9**

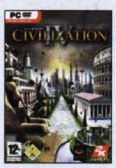
Need for Speed: Most Wanted (D)
Recenzi hry najdete na straně 60
Hodnocení Doupěte: **8,3**

Hra Doupěte 11/05: Age of Empires 3

CELKOVÝ PODÍL HLASŮ PRO JEDNOTLIVÉ HRY:

A) King Kong – 18,8 %
B) Age of Empires 3 – 49,0 %
C) Quake 4 – 23,5 %
D) Serious Sam 2 – 2,3 %
E) Fahrenheit – 2,0 %
F) Nintendogs – 1,4 %
G) Spartan: Total Warrior – 3,0 %

Dvouleté předplatné Doupěte získává: *Karel Horák*



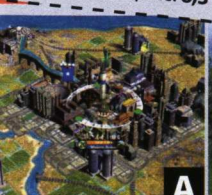
Tip Doupěte: Civilization 4

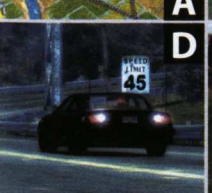
Ač se toho mnozí konzervativci obávali, nová Civilizace s přechodem do 3D nezprimitivněla a neztratila své neodolatelné kouzlo. Pokud vám strategie s takřka neomezenou herní dobou nejsou cizí, je pro vás pokračování legendy jasnou volbou.

GUN (E)
Recenzi hry najdete na straně 64
Hodnocení Doupěte: **8,1**

Xenosaga 2 (F)
Recenzi hry najdete na straně 102
Hodnocení Doupěte: **8,5**

Baten Kaitos (G)
Recenzi hry najdete na straně 104
Hodnocení Doupěte: **8,3**





Návod, jak hlasovat:
Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera DO12 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU DO12 A Adam Novák.

Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich hlasů je 31. prosince 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

DOUPĚ

epro

partner pro mobilní komunikaci

POUZE U E-PRO!

K MODEMU OD EUROTELU GO SADA ZDARMA!

Přijďte k nám pro připojení k internetu od Eurotelu a my vám nadělíme:

- vysokorychlostní, mobilní přístup k internetu za 699 Kč (832 Kč s DPH) měsíčně
- 2 měsíční paušály zdarma služby Internet Pro s technologií CDMA
- nový vysokorychlostní CDMA modem AnyData ADU-E100 za 1 Kč*
- **vánoční dárek – Go sadu s mobilním telefonem Siemens ZDARMA**

Go sada obsahuje mobilní telefon, Go kartu s telefonním číslem a kreditem 50 Kč

Podmínky pro získání Go sady zdarma:

- *aktivace služby Internet Pro (původní tarif Eurotel Data Expres Nonstop)*
- *nabídku je možné využít pouze jednou při nákupu na rodné číslo nebo IČO*
- *platí pro nové, stávající i firemní (CA, BA) zákazníky společnosti Eurotel*
- *platnost nabídky do 31. 12. 2005 nebo do vyprodání zásob*

** Cena modemu platí při podpisu smlouvy na 24 měsíců a aktivaci tarifu Internet Pro nebo Internet Kombi a měsíčním minimálním plněním ve výši 714 Kč po dobu 1 roku. Nabídka platí pouze pro CDMA modem a do 31. 12. 2005. Platí do vyprodání zásob. Změna cen vyhrazena. Firma E-PRO si vyhrazuje právo na změnu modelu telefonu v Go sadě.*

pro více informací
MRKNĚTENAWEB

www.epro.cz

E-PRO s.r.o.

	Praha 3	**Pardubice**
přijďte	Korunní 91	Sladkovského 594
volejte	222 515 011 606 654 321	466 615 376 602 214 252
pište	praha@epro.cz	pardubice@epro.cz
čtěte	www.epro.cz	www.epro.cz

Eurotel
max dealer

© 2005 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. F.E.A.R., Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. The Monolith logo is a trademark of Monolith Productions, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks are property of their respective owners.

K dostání v sítích prodejen DATART, GAME SHOP, GLOBUS, HYPERNOVA, JRC, MAKRO, SPAR a TESCO. Na Slovensku v prodejnách NAY, MAKRO a TESCO.